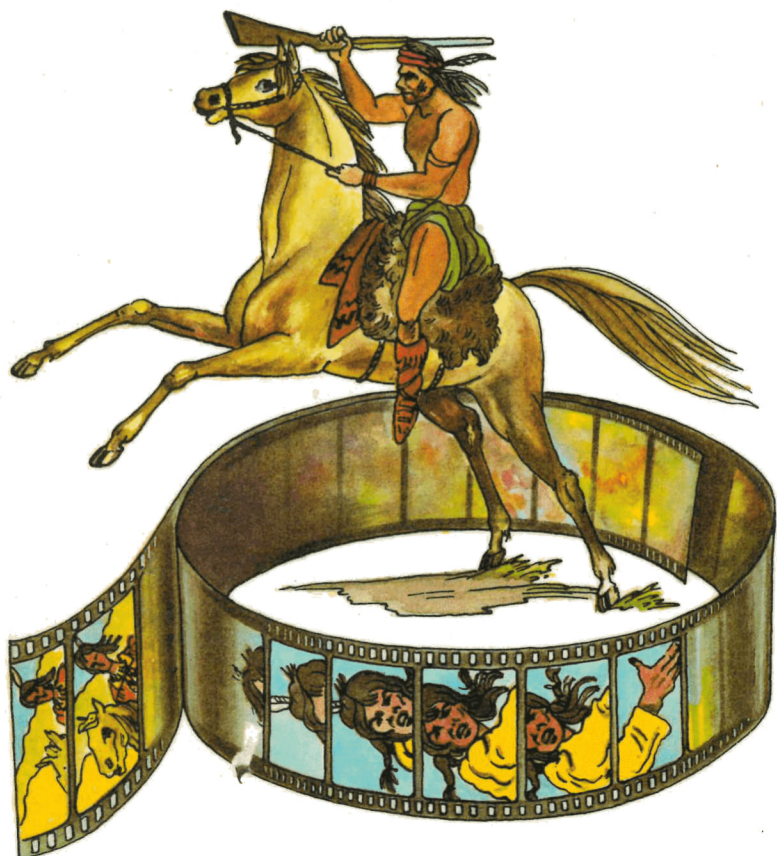


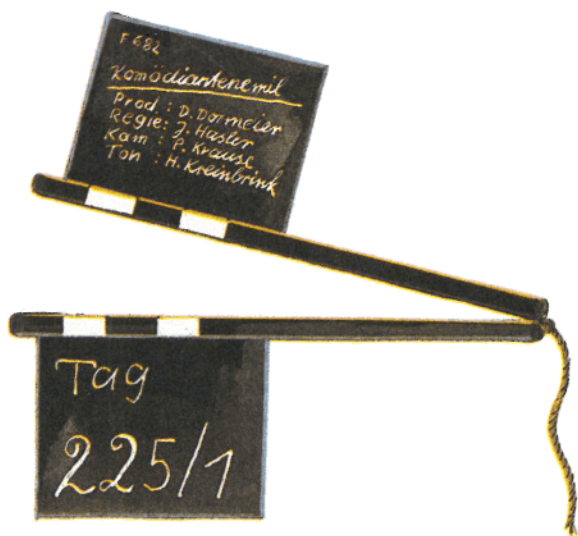
Dieter Wolf
Bevor der Film
ins Kino kommt



Regenbogenreihe

Dieter Wolf

Bevor der Film ins Kino kommt
Die Entstehung eines Spielfilms
von der Idee bis zur Premiere



Der Kinderbuchverlag Berlin

Einband und Innentitel von Gisela Wongel
Fotos von Jörg Erkens



**DEFA-Fotos – Daßdorf (2), Ebert (1), Köfer (1),
Kleist (2), Lück (2), Pathenheimer (2), Wenzel (6)**

1. Auflage 1980

© DER KINDERBUCHVERLAG BERLIN – DDR 1980

Lizenz-Nr. 304-270/128/80-(40)

Redaktionsschluß: 30. 1. 1978

Gesamtherstellung: INTERDRUCK

Graphischer Großbetrieb Leipzig – III/18/97

LSV 7831

Für Leser von 10 Jahren an

Bestell-Nr. 630 826 2

DDR 3,— M

Es gibt noch Sensationen oder Was der Film vermag

An einem warmen Sommerabend strömen auf dem kleinen Platz einer kubanischen Siedlung die Menschen zusammen: Männer, Jugendliche, Frauen mit Kindern an der Hand, das Jüngste auf dem Arm. Erwartungsvoll nehmen sie auf den rohen Holzbänken Platz. Die vorderen Reihen füllen sich zuerst. Geduldig harren alle, bis die einbrechende Nacht die Umgebung in Dunkel hüllt. In die Stille hinein beginnt plötzlich ein *Projektor* zu schnurren. Er wirft sein helles Licht auf eine weiße Leinwand, und dann beginnt der Film. Mit angespannter Aufmerksamkeit verfolgen die Anwesenden die Szenen aus dem alltäglichen Leben, vom Aufbau ihrer Heimat. In ihren Gesichtern spiegeln sich die Vorgänge: Freude und Lachen, wenn dort Menschen tanzen und singen, viele klatschen dazu im Takt. Dann wird es ganz still. Die Bilder führen uns in eine Schule, und schon sind unsere Zuschauer leise und diszipliniert wie die Kinder in der Klasse. Doch bald kommt wieder Bewegung ins Publikum. In der Tiefe des Bildes erkennt man einen Zug. Die Lokomotive kommt immer näher, wird immer größer. Entsetzen malt sich in den Mienen. Manche schrecken ängstlich zurück, als müßten sie dem stampfenden Ungeheuer ausweichen, das nun über sie hinwegzubrausen scheint. Einige Kinder halten sich die Ohren zu und schließen furchtsam die Augen, bis das Zuggeräusch leiser wird. Die friedlich in der Ferne entschwindende Bahn überzeugt sie davon, daß alle Gefahr vorüber ist.

Dokumentaristen haben einen historischen Augenblick im Film festgehalten: Der Landfilm war in das kleine, weit abgelegene Dorf gekommen. Zum ersten Mal in ihrem Leben machten kubanische Bauern und ihre Kinder Bekanntschaft mit „lebenden Bildern“. Wir, die wir mit Film und Fernsehen groß geworden sind, mögen ein wenig lächeln über ihr merkwürdiges Verhalten. Aber seien wir ehrlich! Packt uns nicht auch die Angst, wenn sich in der knisternden Spannung des Kriminalfilms plötzlich leise die Tür öffnet, eine Gestalt erscheint im schmalen Lichtspalt, in der Hand das Messer oder die Pistole, und nähert sich dem schlafenden Opfer?

Was also läßt uns manchmal ganz vergessen, daß wir es nicht mit der Wirklichkeit selbst, sondern mit Bildern zu tun haben, wenn wir uns zuweilen beruhigend sagen: „Das ist ja doch alles nur Film!“? Was hat unsere kubanischen Freunde so in Erstaunen und Bewunderung versetzt, als sie dieser Kunst zum ersten Mal begegneten?

Der Film verdankt seine Wirklichkeitsnähe vor allem der fotografischen Genauigkeit seiner Bilder. Mühelos können wir selbst in der Schwarzweißwiedergabe alle Gegenstände und Personen erkennen. Licht und Schatten zaubern auf der ebenen Bildwand die Tiefe des Raumes, sei es nun ein Zimmer oder die Weite einer Landschaft. Diese Wirkung beruht aber nicht allein auf der täuschenden Ähnlichkeit der Bilder mit

Der Spielfilm führt in ferne Länder: Wir erleben den Freiheitskampf des mexikanischen Volkes in „Trini“



den Gegenständen, die sie wiedergeben. Dazu trägt vor allem die Bewegung bei, die alles Geschehen so lebendig erscheinen läßt. Erst der Film ermöglichte es – fast 50 Jahre nach der Erfindung der Fotografie –, jede Bewegung in ihrem zeitlichen Verlauf im Bild festzuhalten. Deshalb nannte man auch den ersten Filmaufnahmeapparat *Kinematograph*, das heißt wörtlich Bewegungsschreiber. Daher auch der Name *Kino*.

Der Film fesselt uns aber nicht nur durch die Bewegung, die im *Bild* vor sich geht, wie etwa der heranfahrende Zug, der unsere Zuschauer so ängstigte. Trotz der starren Leinwand erscheint das Bild selbst in ständiger Veränderung. Wie ist das möglich? Alles, was wir dort sehen, hat die *Kamera* vorher aufgenommen. So folgt das Auge auch allen Bewegungen, die die Kamera während der Aufnahme vollzogen hat. Wir genießen den langsamen Rundblick in eine schöne Landschaft oder schauen uns in einem Zimmer um, ohne uns von der Stelle zu rühren oder den Kopf zu bewegen. Die Kamera täuscht diese Eigenbewegung nur vor. So ist es auch mit dem ständigen Wechsel des Blickwinkels. Im Theater beobachten wir die Vorgänge immer aus derselben Entfernung und Perspektive unseres Sitzplatzes. Der Bühnenraum liegt stets als Ganzes vor uns. Auch im Kino bleiben wir normalerweise während der Vorführung auf einer Stelle sitzen. Und doch ändert sich fortwährend der Blickpunkt. Das Bild eines Raumes wird nämlich in viele Einzelansichten „zerlegt“. Eben noch sahen wir einen Zug an uns vorbeisausen. Gleich darauf blicken wir durch

ein Abteilstfenster hinaus in die Landschaft und haben so das Gefühl, selbst mitzufahren. Wieder wechselt das Bild. Der Wind hat ein herbstnasses Blatt an die Scheibe gepreßt. Plötzlich ist es so groß, daß es fast die ganze Leinwand füllt. Im Gegenlicht sehen wir seine schillernden Farben und das feine Geäst seines Skeletts. Ist das Blatt gewachsen? Nein, wir haben aber den Eindruck, als hätten wir uns diesem Wunder der Natur ganz dicht genähert, um alle seine Schönheiten zu betrachten. Nur die gleichbleibenden Zuggeräusche erinnern daran, daß wir uns noch immer im Abteil befinden und nicht schon wieder in einem ganz anderen Raum.

Etwa 500 solcher wechselnden Blickwinkel, *Einstellungen* genannt, hat ein Spielfilm, ohne daß wir diese raschen Veränderungen bewußt registrieren. Auch damit nähert sich die filmische Abbildung den normalen Sehgewohnheiten. Geräusche, Sprache und Musik vervollständigen und vertiefen unseren Eindruck von einer wirklichkeitsgetreuen Wiedergabe auf der Leinwand. Gleichzeitig bereichert die Filmkunst unsere Erlebnisse. Sie führt in ferne Länder, erlaubt den Blick aus der Vogelperspektive, erzählt Geschichten aus der Vergangenheit und läßt uns an Weltraumabenteuern der Zukunft teilhaben.

In der Filmkunst kennen wir den *Dokumentarfilm*, der von tatsächlichen Ereignissen und real existierenden Menschen berichtet. Wir lieben die lustigen Bilder geschichten des Zeichentrickfilms und erinnern uns an den täglichen Spaß mit dem Sandmännchen im Puppentrickfilm. Hier aber wollen wir uns nur mit

dem *Spielfilm* beschäftigen, der viele Gemeinsamkeiten mit anderen Künsten hat. Wie die Literatur, so „erzählt“ auch der Spielfilm mit seinen Mitteln Geschichten von Menschen. Manchmal sind sie erfunden, manchmal auch tatsächlichen Begebenheiten nachgestaltet. Wie im Theater, so begegnen wir auch hier beliebten und schon berühmten *Darstellern*, die zusammen mit noch unbekannten jungen Künstlern oder Laien eine ganz bestimmte Rolle spielen. Wie auf der Bühne, so wird dieses Spiel eigens für die Filmaufnahme in Szene gesetzt, inszeniert, das heißt: vorbereitet, geprobt und schließlich „gedreht“, wie es in der Filmsprache heißt. Dieser Ausdruck rührt noch aus der Kinderzeit des Films, als der Kameramann mit einer Handkurbel den Filmstreifen möglichst gleichmäßig durch den Apparat bewegen mußte.

Die Spielfilmkunst hat inzwischen sehr verschiedene Formen und Arten hervorgebracht, *Genre* genannt. So kennen wir Märchenfilme, Lustspiele, Kriminal- und Abenteuerfilme. Nach der zeitlichen Ansiedlung der Geschichte unterscheiden wir Gegenwartsfilme und historische Filme.

Wenn wir diese Werke sehen, so denken wir zumeist nicht daran, daß dafür die Arbeit eines großen Kollektivs und die Mühen vieler Arbeitstage, mitunter Jahre notwendig waren. Gern aber hätten wir gewußt, wie ein solcher Film entsteht. Viele Geheimnisse und Rätsel führen zu der Frage, die wir nach einem Film-besuch immer wieder hören: Wie haben die das bloß gemacht? Laßt uns also einen Blick in die Werkstatt dieser modernen Zauberkünstler werfen.

**Unmögliches wird sofort erledigt,
Wunder dauern etwas länger**

Diesem geflügelten Wort kann man in der Filmstadt Potsdam-Babelsberg, im DEFA-Studio für Spielfilme, oft begegnen. Wer es nicht glaubt, versetze sich in die erste Szene eines lustigen Films.

Herr Fiebig steht vor seiner Schulklasse und gibt eine Arbeit zurück. Doch was ist das für ein Lehrer, der sich mit einem kräftigen Fluch Gehör bei seinen Schülern verschaffen muß:

Potzkrötenschneck und Taubendreckwegvomfleck, wird hier jetzt wohl gleich Ruhe eintreten?!

Dabei fahren aus seinen Ohren giftgrüne Blitze des Zorns. Und was ist das für ein neuartiges Lehrfach, wenn er eine solche Kontrollfrage stellt:

Wie oft habe ich euch schon erzählt, daß man bei der Verwandlung von überzähligen Königssöhnen in Zahnärzte das rechte und nicht das linke Auge zuzukneifen hat?!

Als nun gar der erboste Lehrer mit der Faust auf den Tisch haut, steht plötzlich an dessen Stelle ein Stachelbeerstrauch und warnt ihn davor, sich mit einem zweiten Handschlag Respekt zu verschaffen. Hier geht wirklich nicht alles mit rechten Dingen zu. Das ist aber auch nicht zu erwarten – Herr Fiebig ist nämlich Lehrer für Zauberkunde, und Oliver Schneidewind ist der Sündenbock, der nicht aufgepaßt hat:

Zauberkunde „5“, Unterschrift der Eltern! So lautet das Urteil des Lehrers. Da Oliver seine freundlichen Eltern sehr gern hat, möchte er sie mit dieser schlechten Note nicht verärgern. So versucht er nun alle

möglichen Zaubertricks, um die unangenehme Wahrheit zu vertuschen oder aus der Welt zu schaffen.

Die Idee zu diesem lustigen Film voller „zauberhafter“ Überraschungen hatte Uwe Kant, der das Kinderbuch „Der kleine Zauberer und die große Fünf“ schrieb. Für jede Geschichte, ob sie nun als Buch, als Theaterstück, als Hörspiel oder als Film erzählt wird, muß der *Autor* eine Idee haben. Diese hier hat eine phantastische, märchenhafte Idee: Da gibt es Menschen, die zaubern können. Hier passieren Dinge, die wir mit unserem heutigen Wissen und Können nicht zuwege bringen. Und trotzdem ist manches davon eigentlich gar nicht so unmöglich: ein tanzender, singender Wecker etwa, der nicht eher Ruhe gibt, bis Oliver wirklich aufgestanden ist, und der sofort wieder zu rumoren beginnt, wenn er auch nur einen Fuß in sein Bett zurück setzt. Manches aber bleibt für immer phantastische Erfindung: die vernunftbegabten Haustiere – der Bernhardiner Arko, der sich ständig mit tiefem Baß über Nachbars Dackel beschwert, oder die bildungshungrige Katze Liesbeth, die mit hoher Fistelstimme immerfort mit Fremdwörtern prahlt, die sie eben aufgeschnappt hat.

Die *Fabel* des Films erinnert in manchem an die Fabeldichtungen, die wir aus der Literatur kennen. Die lustige und unwirkliche Geschichte hat einen

Oben: In dem Film „Der kleine Zauberer und die große Fünf“ fliegt ein altes Sofa mit Kanonenofen-Antrieb durch die Luft

Unten: In „Sechse kommen durch die Welt“ zieht ein Mann ganz allein zehn Kutschen



tieferen Sinn. Eine schlechte Leistung, so zeigen die vergeblichen Verwandlungsversuche Olivers, ist weder durch Schwindelei noch durch irgendwelche Zauberkünste aus der Welt zu schaffen. Man muß sich ehrlich zu ihr bekennen und sie durch gute Taten tilgen. Obwohl im Film ganz unglaubliche Dinge passieren, die es in der Wirklichkeit nicht gibt, so geht es dabei doch letzten Endes um unser eigenes Verhalten. Wer hätte denn nicht schon einmal versucht, eine unangenehme Wahrheit zu verheimlichen?

Künstler können ohne Phantasie nicht arbeiten. Aber nicht immer muß eine Idee so phantastisch sein wie in diesem Film. Oft nutzt ein Autor tatsächliche Begebenheiten aus Vergangenheit oder Gegenwart, um uns in einer anscheinend alltäglichen Geschichte etwas Wichtiges mitzuteilen. So entstand nach dem bekannten Roman „Mohr und die Raben von London“ ein Spielfilm. Er erzählt von der Begegnung, die Karl Marx um die Mitte des vorigen Jahrhunderts in England mit Kindern und Jugendlichen hatte, die in den Textilfabriken schwerste körperliche Arbeit verrichten mußten. Karl Marx hat als Wissenschaftler die Kinderarbeit im Kapitalismus in allen Einzelheiten studiert, um die Ausbeutung des Menschen durch den Menschen in ihrer ganzen Grausamkeit zu beweisen. Er wollte damit der Arbeiterklasse helfen, sich zu organisieren und wirksam gegen ihre Unterdrücker zu kämpfen. Ein Kunstwerk hat natürlich nicht die Aufgabe eines Lehrbuchs. Die literarische und filmische Gestaltung ermöglicht es uns aber, eine Zeit, die Lebensumstände und das Verhalten von

Menschen nachzuerleben. Wir nehmen Anteil an ihrem Schicksal, wir lernen ihre Gedanken kennen, freuen uns mit ihnen und teilen ihren Kummer. Der Schriftsteller läßt uns die Guten und Gerechten lieben und die Bösewichter hassen, die Ausbeuter verachten. Auf vergnügliche Weise bereichert die Kunst unsere eigene Lebenserfahrung. Sie hilft uns, die Welt genauer zu erkennen und zu ihrer Veränderung beizutragen.

Immer wieder begegnen wir im Spielfilm Ideen, Geschichten und Gestalten aus der Literatur. Auch wenn wir ein Buch schon einmal gelesen haben oder unsere Lieblingslektüre schon fast auswendig kennen, macht es uns Freude, einen Film anzuschauen, der danach entstand. Außerdem macht es mehr Spaß, mit anderen Zuschauern gemeinsam über komische Leute oder lustige Situationen auf der Leinwand zu lachen. Lachen steckt an, sagt ein Sprichwort. Das Kino hat aber noch einen weiteren Vorteil. Hier können wir ungestört eine Geschichte von Anfang bis Ende sehen, wenn wir nicht gerade zu spät kommen oder unser Nachbar uns mit seinem Bonbonpapier auf die Nerven fällt. Selten haben wir so viel Zeit, um ein ganzes Buch hintereinander zu lesen. Dafür aber können wir es immer wieder zur Hand nehmen, während der Film unaufhaltsam und flüchtig an uns vorüberzieht ...

Wenn es auch viele Gemeinsamkeiten zwischen Literatur und Filmkunst gibt, so eignet sich doch nicht jedes Buch für einen Film. Selbst sehr erfolgreiche, viel gelesene Romane und Erzählungen, die wir gern

auf der Leinwand sehen möchten, müssen für eine Verfilmung noch einmal neu bearbeitet werden. Denn Literatur und Film arbeiten mit unterschiedlichen künstlerischen Mitteln. Nicht alles, was der Autor im Buch beschreiben kann, ist in Bildern wiederzugeben. Wenn unser Oliver mit seiner dicken Fünf in der Schultasche nach Hause geht, so genügt es, daß wir lesen: Er fühlt sich nicht sehr wohl in seiner Haut. Schon können wir uns vorstellen, wie dem armen Kerl zumute ist. Im Film aber möchten wir sehen und erleben, was „in ihm“ vorgeht. Der Film vermag Olivers Gedanken hörbar zu machen, ohne daß wir ihn sprechen sehen. Wir nennen das die Gedankenstimme. Oliver kann sich auch mit seinem Freund oder mit seinem Hund Arko unterhalten, um seinen Kummer loszuwerden. Seine Stimmung wird sich außerdem in seinem ganzen Verhalten ausdrücken, wenn er da mit hängendem Kopf langsam und lustlos nach Hause schlurft. Und sogar die Natur verdeutlicht uns seinen Gemütszustand. Die lachende Sonne macht seine Traurigkeit besonders sichtbar. Wenn es aber regnet und der Himmel weint, so können wir die Tropfen in seinem Gesicht vielleicht sogar für Tränen halten. Der Film hat viele Mittel, uns nicht nur die Handlungen, sondern auch die Gefühle und Gedanken eines Menschen mitzuteilen. Dies alles aber muß vorher genau erdacht und aufgeschrieben sein, damit die beabsichtigte Wirkung auch tatsächlich ent-

Oliver und sein Freund Arko in „Der kleine Zauberer und die große Fünf“



steht. Deshalb kann man nicht einfach ein gedrucktes Buch verfilmen. Mit viel Phantasie und neuen Ideen muß der Text für den Film eingerichtet und umgeschrieben werden. Für diese Aufgabe gibt es in den Film- und Fernsehstudios eine künstlerische Abteilung, die *Dramaturgie*. Die Leute, die hier arbeiten, nennt man *Dramaturgen*. Sie arbeiten mit filminteressierten Autoren zusammen und beraten sie bei der filmgerechten Ausarbeitung ihrer Ideen. Die Dramaturgie muß darauf achten, daß der Kinospiegelplan eines Jahres vielseitig und abwechslungsreich ist, daß die verschiedenen Wünsche und Interessen der Besucher berücksichtigt werden. Diese Planung ist notwendig, damit wir nicht vier Märchenfilme hintereinander oder nur noch Indianerfilme sehen müssen. Ebenso schade wäre, wenn sich zwei Autoren gleichzeitig mit demselben *Stoff* beschäftigen. Ein Stoff ist in der Filmsprache nicht nur das Material für ein Kleidungsstück, sondern auch für ein literarisches Werk.

Ein dickes Buch für einen kurzen Film

Selbst wenn wir nur einen Aufsatz schreiben, überlegen wir uns vorher sehr genau, was alles zum *Thema* gehört, wie wir die Arbeit gliedern und welchen Umfang jeder Abschnitt haben soll. Das *Szenarium* aber, das endgültige literarische Buch für einen Film, hat etwa 120 Seiten. Dafür sind viele kleinere Arbeitsschritte nötig. Ein Spielfilm braucht eine umfangreiche Handlung, und oft wirken sehr viele Personen mit. Rasch wechseln die Schauplätze des Geschehens, die Tageszeiten und manchmal sogar die Jahre oder

Jahrzehnte, die eine Handlung umfaßt. Jeder Schauspieler kann sich in seine *Rolle* nur hineinversetzen, wenn alles, was er zu spielen und zu sprechen hat, vorher genau aufgeschrieben ist. Eine so komplizierte und weitverzweigte Filmhandlung kann kein Autor schon mit der ersten Idee fix und fertig im Kopf haben und von Anfang bis Ende gleich in der ganzen Ausführlichkeit zu Papier bringen. Meist wird der Filmvorschlag erst einmal auf wenige Seiten skizziert. Diese Skizze wird in der Dramaturgie geprüft, denn nicht jede „fixe Idee“ genügt für einen Spielfilm. Sein Thema soll viele Menschen ansprechen, damit sich Mühe und Kosten einer Filmproduktion wirklich lohnen. Der Autor schreibt zunächst ein *Exposé* von etwa 30 Seiten oder eine längere *Filmerzählung*. Erst danach entsteht das Szenarium.

Viele Worte und Begriffe aus der Filmsprache sind für uns neu. Und doch sind sie schon alt. Oft haben sie ihren Ursprung in der Geschichte des Theaters. So ist es auch mit dem Wort Szenarium. Die alten Griechen nannten das Zelt, in dem sich die Schauspieler vorbereiteten und zwischen ihren Auftritten umzogen, „skene“. So hieß dann auch der Platz davor, wo das Spiel selbst stattfand. Unter dem Szenarium verstehen wir die Aneinanderreihung aller Bilder und *Szenen*, die der Film einmal haben soll, seine vollständige literarische Beschreibung. Sehen wir uns das doch einmal genauer an!

1. Bild

Das Dorf und seine Umgebung

An einem schönen Sommertag

Unsere Geschichte spielt in einem kleinen Dorf im Norden der Republik. Die Kamera beschreibt in Fahrten, Schwenks und Flugaufnahmen das Dorf mit den typischen Neubauernhäusern am Rande des Ortes, verfallende Mecklenburger Katen, Typenneubauten, den riesigen Komplex einer industriellen Rinderzuchtanlage mit gewaltigen Futtersilos, eine schöne landschaftliche Umgebung, etwas hügelig, bewaldet, unweit ein kleiner See. Sie führt uns hin zum Neubau einer Zentralschule.

Dazu hören wir jetzt das Geräusch eines Motorrads, das bis zum Ende der Kamerafahrt die Musik immer mehr zurückdrängt, die die ersten Bilder begleitet hat.

2. Bild

Im Klassenraum der Landschule

Norbert sitzt auf der letzten Bank in der Fensterreihe. Man hört das Motorrad. Interessiert verfolgt er den Vorgang vor der Schule. Dort hält ein junger Mann mit scharfem Bremsen seine Trophy-Sport an, schaut erwartungsvoll zur Schule und läßt seine Maschine noch mal aufheulen, bevor er sie abstellt. Die junge Lehrerin, Fräulein Bach, gibt die Jahreszeugnisse aus. Sie hat es jetzt sehr eilig, obwohl sie sich den Blick aus dem Fenster verkneift. Sie erinnert noch einmal an die gemeinsamen Ferienpläne:

Also, ich wünsche euch schöne Ferien, aber vergeßt

nicht unser Geländespiel, und fragt zu Hause, ob jemand als Schiedsrichter teilnehmen kann!

Norbert, etwas vorlaut, mit einem deutlichen Blick zum Fenster hin:

Alfie kommt bestimmt!

Das trägt ihm einen Rippenstoß seines Banknachbarn Heiner ein, während das Gekicher der Mädchen und das Gelächter der Jungen zeigt, daß Norbert wieder mal ins Schwarze getroffen hat. Die Lehrerin ist nicht böse wegen der Anspielung auf ihren Freund mit dem Motorrad, sie fragt verschmitzt:

Sag mal, Norbert, was hast du in Betragen?

Norbert antwortet stolz:

Eine Zwei!

Da sagt die Lehrerin:

Da muß ich mich wohl verschrieben haben.

Doch Norbert ist nicht auf den Mund gefallen:

Wieso? Wollten Sie mir eine Eins geben?

Das gibt einen neuen Lacher. Die Lehrerin versteht Spaß und lacht mit.

In Bildern denken

Der Anfang unseres Szenariums beweist uns, daß sich gerade der Filmautor alles sehr bildhaft vorstellen muß. Doch Bilder im üblichen Sinne genügen nicht, denn sonst käme ja nur die Aneinanderreihung von Fotos zustande. Der Film aber lebt von der Bewegung, vor allem von der Handlung, vom wechselvollen Geschehen, von szenischen Vorgängen wie beispielsweise die kleine Episode in der Schulklasse. Was ist nun aber eine Szene? „Vater hat eine Szene gemacht“,

so sagen wir, wenn wir zu Hause eine mächtige Strafpredigt über uns ergehen lassen mußten.

In der Kunst ist die Szene die Darstellung einer bestimmten Beziehung zwischen verschiedenen Menschen, die durch ihre Klassenzugehörigkeit, ihren *Charakter*, durch Alter und Geschlecht unterschiedliche oder übereinstimmende Ansichten, Ziele und Interessen haben. Sie können zueinanderstreben oder auseinanderlaufen, sie können sich zusammenraufen oder entzweien, miteinander oder gegeneinander kämpfen, sich vertrauen oder beargwöhnen, sich lieben oder hassen. Diese Widersprüche zwischen ihnen führen nicht selten zu dramatischen Spannungen und Auseinandersetzungen, zu *Konflikten*. Aber auch im Innern eines Menschen selbst können solche Widersprüche und Konflikte entstehen. Unser Oliver mit seiner Fünf wird lange mit sich selbst kämpfen, bevor er sich dazu entschließt, die Wahrheit öffentlich zu bekennen. Jeder Mensch, der zwischen mehreren Möglichkeiten zu wählen hat, durchlebt einen solchen Konflikt. Nicht immer ist dabei ein gutes Ende möglich. Eine solche Situation kann auch ausweglos sein oder zum Tod des Helden führen, denken wir nur an die mutige Entscheidung von Antifaschisten, lieber selbst zu sterben als andere zu verraten. Wir sprechen dann von unlösbaren, tragischen Konflikten. Ob ein Mensch gut oder böse, ein Charak-

Szene aus „Sechse kommen durch die Welt“: Triumph des Läufers und Entsetzen des Königs, der ihm für den Sieg die Tochter versprach



ter stark oder schwach ist, das erkennen wir vor allem an seinen Beziehungen zu anderen, an seinem Verhalten in konfliktreichen Situationen.

So vielfältig wie die menschlichen Beziehungen, so unterschiedlich sind auch die Szenen, die sie offenbaren. Das können Kampfszenen sein oder ganz stille Begegnungen. Eine intime Szene nennen wir die verschwiegene Gemeinsamkeit der Liebenden, und von Massenszenen sprechen wir, wenn beispielsweise unsere Schulklasse zu dem angekündigten Geländespiel gegen viele andere Schüler antritt. Die Filmleute trennen schließlich noch die Außen- von den Innenszenen, weil sie an verschiedenen Orten und Arbeitsplätzen aufgenommen werden müssen.

Der Autor muß aber auch an alles das denken, was wir später einmal im Kino hören sollen: Sprache, Musik und Geräusche. Er benutzt das gesprochene Wort nicht nur, weil wir es im Zeitalter des Tonfilms merkwürdig fänden, auf der Leinwand immer nur stummen Leuten zu begegnen. Die Sprache der Filmhelden öffnet uns die Welt ihrer Gedanken. Wir lernen ihren Charakter, ihre Persönlichkeit besser verstehen.

Das Gespräch zweier oder mehrerer Leute in einer Szene nennen wir *Dialog*. Im Gegensatz dazu ist der *Monolog* das Selbstgespräch einer Figur. Solche Selbstgespräche führt man normalerweise nicht sehr laut. Meist bleiben wir dabei sogar stumm. Der Schauspieler auf der Bühne aber muß seinen Monolog mindestens so deutlich vorbringen, daß auch die Zuschauer in der letzten Reihe noch jedes Wort verstehen. Im Film können wir die geheimsten Gedanken

einer Gestalt hörbar machen, ohne daß wir sie sprechen sehen. Vernehmen wir nämlich die Stimme eines Helden, obwohl er die Lippen gar nicht bewegt, so glauben wir seine „innere Stimme“, seine Gedanken zu vernehmen. Deshalb spricht man auch von einem inneren Monolog.

Das erste Bild unseres Szenariums besteht eigentlich aus vielen, rasch wechselnden Aufnahmen. Sie zeigen den Schauplatz der Handlung und damit die äußeren Lebensbedingungen unserer Helden. Ganz nebenbei bemerken wir, daß der Film in der Gegenwart spielt, und zwar an einem schönen Sonnentag im Sommer. Sehr viele Filme beginnen so. Zunächst machen Panorama-Aufnahmen mit der Gegend vertraut, in der sich die Geschichte abspielen wird. Auf diese Weise erfahren wir nicht nur etwas über die Schönheit oder Kargheit der Welt, in der die Menschen dieses Films leben. Nicht selten spielt die Beschaffenheit der Landschaft sogar eine große Rolle für die Handlung. Wenn die Indianer beispielsweise aus ihren fruchtbaren Tälern in die Steppenwüste der Reservate vertrieben werden, so kündigt sich schon in diesem Wechsel des Erdstrichs die Trostlosigkeit ihres künftigen Schicksals an. Unsere Mecklenburger Kinder haben es da viel besser getroffen. Schon nach den ersten Bildern können wir uns vorstellen, wie sie in dieser schönen Heimat aufwachsen und leben.

Die erste große Szene des Szenariums spielt in der Schule. Hier lernen wir wichtige Personen des Films kennen, den kessen Norbert und seinen Freund, die

Schulkameraden und die nette Lehrerin. Gleichzeitig wird die kommende Handlung vorbereitet. Wir erfahren etwas vom bevorstehenden Geländespiel, und sicher hat es eine besondere Bedeutung, daß vor der Schule Alfie wartet, der wahrscheinlich Heiners Bruder und der Freund der Lehrerin ist. Der Autor hat aber auch daran gedacht, daß zum Tonfilm Musik gehört. So beginnt unser Film mit einer Melodie, die die Landschaft noch schöner erscheinen läßt. Ihr Rhythmus macht uns gespannt, wohin die ständige Bewegung der Bilder uns führen wird. Diese Spannung wird durch das Motorradgeräusch verstärkt: Ja, wir glauben selbst auf dem Motorrad zu sitzen. Denn wir sehen die vorbeijagende Landschaft aus der Perspektive des Fahrers. Erst im zweiten Bild erfahren wir, wer da eigentlich mit Getöse zur Schule gekommen ist. Außerdem verbindet das Originalgeräusch die beiden Bilder: In der zweiten Szene nämlich dringt es in die Schulklasse und lenkt Norberts Aufmerksamkeit auf sich. So wird uns in diesem Film auf originelle Weise ein Mensch erst einmal durch das Geräusch vorgestellt, bevor wir ihn persönlich und näher kennenlernen. Zuerst hören wir das Geknatter seines Zweirades, das er wahrscheinlich besonders liebt. Der Autor möchte uns mit seinem Szenarium auch ein Gefühl für die künstlerische Form geben, die der Film einmal haben soll. Deshalb gibt er keine trockene Aufzählung all dessen, was wir im späteren Film sehen und hören werden, sondern eine lebendige literarische Beschreibung.

Einer der ersten und der wichtigste Leser des Szena-

riums ist ein Künstler, der die weitere Arbeit in seine Hände nimmt: der *Regisseur*. Seine Aufgabe wird es sein, dieses Buch in einen Film zu verwandeln, die Handlung vor der Kamera einzurichten, die Szenen mit den Schauspielern zu probieren, bis endlich gedreht werden kann. Doch bevor es soweit ist, sucht sich der Regisseur zunächst einen *Kameramann* und einen *Szenenbildner*. Sie unternehmen jetzt gemeinsam eine Reise in die nähere und weitere Umgebung des Filmstudios und manchmal auch ins Ausland.

Auf Motivsuche

Die drei Filmleute fahren nicht einfach „ins Blaue“. Sie haben nach dem Szenarium ganz bestimmte Vorstellungen, wie die Bilder des Films aussehen sollen. Und nun geht es darum, die besten Plätze zu finden und festzulegen, wo gedreht werden soll. Wir erinnern uns, daß der Filmautor nur von einem „kleinen Dorf im Norden der Republik“ gesprochen hatte, wo seine Geschichte spielen sollte. Nun wird ein Ort gesucht, der alle Bedingungen des Szenariums erfüllt. Denken wir wieder an unser Dorf. Das Dorf soll nicht zu klein und nicht zu groß, nicht zu alt und nicht zu neu sein. Und schließlich wird eine ganz bestimmte Umgebung für das Dorf verlangt. Die Schauplätze sind aber nicht nur für die Ereignisse notwendig, die sich dort abspielen, sondern auch für die *Figuren* wichtig. Norbert ist ein leidenschaftlicher Angler. Also müßte in der Nähe ein fischreiches Gewässer liegen. Ein Geländespiel kann sicher überall stattfinden. Für die besondere Wirkung, die wir uns im Film davon

versprechen, wird aber eine Gegend gesucht, die manche Überraschungen erlaubt und dem Kameramann interessante Landschaftsmotive bietet. Der Wald darf also nicht zu dicht, zu dunkel und undurchdringlich sein. Er soll einen Wassergraben haben, der nicht zu tief und nicht zu flach ist, damit einer hineinfallen kann, ohne daß wir um sein Leben fürchten müssen. Denn wir sollen über dieses kleine Mißgeschick lachen.

Die verschiedenen Schauplätze der Handlung nennt man auch *Motive*. Oft sind es sechzig und mehr in einem einzigen Film. Man kann sich leicht vorstellen, daß unsere drei Motivreisenden manchmal sehr lange nach einem Schauplatz suchen müssen. Dabei haben sie darauf zu achten, daß die Drehorte nicht zu weit voneinander entfernt liegen und daß der große *Drehstab* möglichst in der Nähe seine Unterkunft findet. Der Kameramann hat daran zu denken, daß er für Nachtaufnahmen eine Stromquelle braucht. Wenn er sie hier nicht findet, muß der Drehort für eine große transportable Lichtmaschine zugänglich sein. Nicht selten wird der Szenenbildner die ausgewählten Motive nach den Forderungen des Szenariums und den Wünschen des Regisseurs verändern, durch kleinere Aufbauten ergänzen oder Hindernisse beseitigen. Wahrscheinlich muß er für das Geländespiel über den Wasserlauf eine Behelfsbrücke schlagen, damit die Kamera das aufregende Hinüber-

Verwandlung einer heutigen Straße für eine Marktszene vor dem ersten Weltkrieg in dem Film „Aus meiner Kindheit“

hangeln der Kinder nicht nur vom Ufer, sondern auch aus nächster Nähe beobachten kann. Vielleicht läßt er im Dorf eines der Häuser, das oft im Bild erscheint, neu anstreichen, damit es im Farbfilm nicht allzu häßlich aussieht.

Die meiste Arbeit aber macht dem Szenenbildner nicht die Erneuerung oder Verschönerung von Originalmotiven, sondern ihre künstlerische Umgestaltung für einen historischen Film. Es wird immer schwieriger, reale Schauplätze für solche Filme zu finden. Die wachsende Zahl der Neubauten, der Überlandleitungen und Industrieprojekte, der Wald von Fernsehantennen über den Dächern und unsere modernen Straßenbeleuchtungen erfordern vom Kameramann viel Geschick und vom Szenenbildner und seinen Mitarbeitern wahre Zauberkünste, damit wir das alles im Film über die Vergangenheit nicht bemerken. Gut erhaltene Bauwerke aus früherer Zeit werden zu diesem Zweck oft durch zusätzliche *Dekorationen* vervollständigt. Die Kunst des Szenenbildners erlaubt es in schwierigen Fällen sogar, den Schauplatz aus ganz verschiedenen und zuweilen weit voneinander entfernten Motiven „zusammenzubauen“. Für den Film über die Jugend Ernst Thälmanns „Aus meiner Kindheit“ konnten nur wenige Aufnahmen in Hamburg gedreht werden. Ihre Ergänzung durch verschiedene Szenen in Hafenstädten unserer Republik läßt uns das ganz vergessen.

Nun gibt es aber auch solche Filme, für die wir in unserer Heimat vergeblich nach geeigneten Aufnahmeorten suchen würden. Waldloses Hochge-

birge, Steppe, Wüste oder Dschungel müssen also im Ausland gefunden werden. Deshalb entstanden viele Außenaufnahmen für die Indianerfilme in den befreundeten sozialistischen Ländern, in der Sowjetunion, in Rumänien, der ČSSR, in Jugoslawien und Bulgarien. Solche Auslandsreisen aber sind sehr teuer, und daher werden erst einmal alle Möglichkeiten in unserem Land erkundet und genutzt.

Von jeder dieser Fahrten sind unzählige Fotos anzufertigen. Die wichtigsten werden in einer Motivkartei im *Studio* gesammelt, damit für spätere Filme die mühsame Suche nach bestimmten Motiven, wie Burgen, Schlösser und Brücken, nicht wieder von vorn beginnen muß.

Wenn der Regisseur nach dieser Reise alle Außenmotive kennt und mit seinen Mitarbeitern festgelegt hat, was man zusätzlich im *Atelier* oder im Freige-lände des Studios bauen muß, kann er die nächste große Arbeit in Angriff nehmen. Sie führt ihn noch einmal an den Schreibtisch zurück.

Der Regisseur schreibt das Drehbuch

Das literarische Szenarium ist jetzt für die Filmarbeit so einzurichten, daß alle beteiligten Künstler und Mitarbeiter die Produktion selbständig vorbereiten und gemeinsam die Aufnahmen durchführen können. Schauen wir uns aber erst einmal an, wie so ein *Drehbuch* eigentlich aussieht.

1. Bild

Außen – Original und Atelier – Trick – Tag 60 m

Landschaft mit Heuhütten und Bauernhof

Darsteller: Jakob

Kleindarsteller: ein Bauer

Tiere: eine Maus, der kleine Hund

Einstellung 1 bis 8 – Achtung: E. 1 und 2 – Atelier

E. 3 – Trick

1. *Groß* (Atelier)

10 m

Eine Maus kriecht aus ihrem Loch und macht sich auf den Weg.

2. *Groß auf Totale* (Atelier)

10 m

Jakob liegt schlafend in einer Hütte aus Heugattern

und erwacht, als er das

Rascheln
und Piepsen

der Maus vernimmt. Schlaftrunken sieht er um sich, entdeckt die Maus, erschrickt, mit einem

Aufschrei

des Entsetzens greift er sein Bündel und flieht.

Das Heu fliegt auseinander. Schlotternd vor Angst steht Jakob in sicherer Entfernung von der Maus. Er sieht zum Horizont.

3. *Total auf Groß* – Trick

10 m

Schnell steigt die Sonne über den Horizont. Die Kamera fährt dicht an das

dunkle Rot des Sonnenballs heran.
Hier springt der Haupttitel des Films ein:
Wer reißt denn gleich vorm Teufel aus?

4. Total auf Nah

10 m

Jakob wandert mit seiner armseligen
Habe, hörbar

knurrt

ihm der Magen. Er kramt in seinem
Bündel, kann aber nichts Eßbares
finden.

Schwenk auf einen Bauernhof. Alles
ist noch ruhig, Jakob schleicht wie ein
Dieb um das Gehöft, beobachtet, wie
ein Bauer verschlafen heraustritt und
einem kleinen weißen Hund einen Teller
dampfender Fleischknochen hinstellt.

5. Groß

9 m

Jakob leckt sich mit der Zunge die
Lippen, er

schluckt

hörbar und sichtbar.

Schwenk auf den fressenden Hund,
der vernehmlich

schmatzt.

Jakob geht vorsichtig auf den Teller zu.

Der Hund

knurrt

böse.

Jakob weicht zurück, versucht es von der
anderen Seite, kommt nicht heran,
redet freundlich auf das Tier ein:

Bist doch ein
liebes Hündchen, ja!?

6. Groß

1 m

Der Hund reißt böseartig sein Maul gegen Jakob auf und sieht aus wie ein Löwe (kurze Brennweite).

Gefährliches
Knurren

7. Groß auf Total

10 m

Jakob zittert, springt zurück, versucht gestenreich, den Hund zu beruhigen, aber der läßt sich nicht besänftigen, läuft Jakob hinterher, der, so schnell er kann, davonläuft. Der Hund immer hinter ihm her.

Wir hören Jakobs
und wütendes

keuchenden Atem
Geklöff.

8. Total – Trick – Unterdrehen

10 m

Eine weite Landschaft. Anfangs hört man nur Jakobs und das

Keuchen
laute Gebell.

Jetzt erst sehen wir: Jakob rast winzig klein über den Horizont, der Hund ist ihm dicht auf den Fersen. Beide verschwinden hinter Hügeln, tauchen wieder auf, kommen dabei immer näher an die Kamera heran, umkreisen sie schließlich und laufen wieder von ihr weg.

Das alles wie im Stummfilm – sehr schnell.

Wir sehen, daß das Drehbuch eine genaue Gliederung jeder Szene enthält. Auf den ersten Blick kann man erkennen, wo und wann sie spielt und wer alles mitwirkt. Die laufenden Nummern im Bild kennzeichnen die verschiedenen Einstellungen. Das sind die kleinsten Filmabschnitte, die jeweils von einem einzigen Kamerastandpunkt aus abgedreht werden. Das kann natürlich auch eine Kamerabewegung – eine *Fahrt* oder ein *Schwenk* – sein. Im täglichen Leben verstehen wir unter einer Einstellung die Haltung eines Menschen zu einer anderen Person oder seine Auffassung in einer bestimmten Frage. Auch die Kamera-Einstellung bringt ein solches Verhältnis zum Ausdruck.

Die erste Großaufnahme zeigt uns eine kleine Maus. In einer Totale mit einem großen Bildumfang mit Vorder-, Mittel- und Hintergrund gäbe es so viel zu betrachten, daß wir das winzige graue Tierchen vielleicht übersehen hätten. Mit der Großaufnahme aber erzwingt die Kamera unsere ganze Aufmerksamkeit. Die 6. Einstellung mit dem Hund beabsichtigt eine ähnliche Wirkung. Doch wird hier die Großaufnahme noch betont durch eine kurze *Brennweite* des Kamera-Objektivs, so, als betrachteten wir den Hund durch ein Vergrößerungsglas. Auf diese Weise wird das kleine Tier zur drohenden Bestie. Da wir eben noch den sich nähernden Jakob gesehen haben, versetzt uns diese Einstellung aus seiner Perspektive geradezu in seine eigene Lage. Man nennt das auch die subjektive Kamera. Der Hund scheint uns, die Zuschauer, zu bedrohen. Und wir können ganz gut

Jakobs Gefühle und Gedanken erraten. So verändert die Kameraeinstellung ständig unsere Position zu den abgebildeten Personen und Erscheinungen und führt uns durch den Wechsel des Standorts und der Perspektive mitten hinein in das Geschehen.

Die *Einstellungsarten* zwischen einer Totale (die Sonne steigt hinter einer weiten Landschaft über den Horizont) und einer Großaufnahme (Jakob leckt sich die Lippen) werden als Halbtotale, Halbnah- oder Nahaufnahme bezeichnet. Die Kamera nimmt aber nicht nur eine bestimmte Entfernung zum Gegenstand ein, sie bewertet ihn auch und zwingt uns damit ihr Urteil auf. Eine Aufnahme steil von unten, aus der Froschperspektive, gibt einem abgebildeten Menschen ein gefährliches oder übernatürliches Aussehen. Wir kommen uns einem solchen Bild gegenüber klein und unterlegen vor. Große Gegenstände, wie Bäume, Türme oder Hochhäuser, wirken aus diesem Gesichtswinkel mit ihren stürzenden Linien besonders fremdartig und fast bedrohlich. Was die Kamera dagegen steil von oben aufnimmt, scheint friedlich, klein und unterlegen oder bedeutungslos. Die Gliederung jeder Szene und des ganzen Films in solche Einstellungen nennt man auch die optische Auflösung.

Das erste Bild dieses Films wird in einer Originallandschaft gedreht, die unser Szenenbildner für die Aufnahme ein wenig herrichtet. Er sorgt dafür, daß die notwendigen Heuhaufen herbeigeschafft werden, selbst wenn die Szene im Frühjahr oder Herbst gedreht werden soll. Einige Einstellungen müssen im

Atelier aufgenommen werden, damit unsere Maus, die sicher von einem Tierfreund ausgeborgt wird, sich nicht plötzlich auf und davon macht. Niemand wäre in der Lage, sie wieder einzufangen, und schon wäre ein kostbarer Drehtag verloren. Das Atelier muß natürlich für diese Einstellungen sorgfältig vorbereitet werden, damit alles genau dem Außenschauplatz entspricht. Wir würden uns nämlich sehr wundern, wenn die Feldmaus plötzlich auf dem Atelierfußboden umherwandert.

Das Drehbuch beschreibt auf der linken Seite alles, was wir im Bild sehen werden, und rechts alles das, was wir hören können. Diese Trennung ist deshalb vorteilhaft, weil Bild und Ton bei den Dreharbeiten zunächst einmal getrennt aufgenommen werden: das Bild auf Filmmaterial, der Ton aber auf Magnettonband. Das hat den großen Vorzug, daß man während der Bildaufnahme nicht darauf warten muß, daß die Maus nun auch noch im richtigen Moment piepst. Die Mäusestimme für unseren Film kann ein Geräuschemacher viel später imitieren, denn wahrscheinlich hat sie, obwohl sie eine Hauptrolle spielt, keine so schöne und kräftige Stimme. Auch Jakobs knurrender Magen wird nur auf diese Weise hörbar. Man kann schließlich vom Schauspieler nicht verlangen, daß er so lange hungert, bis ihm der Magen wirklich laut genug knurrt. So kann man im Film selbst dem kleinen Hund das Organ einer Bulldogge verleihen, was sicher sehr komisch sein wird. An all das hat der Regisseur zu denken, wenn er das Drehbuch schreibt.

Schließlich muß er sogar jedes Bild und jede Einstellung metrieren, das heißt mit Hilfe einer Stoppuhr die genaue Länge im endgültigen Film bestimmen. Das ist für die Vorbereitung und Durchführung der Aufnahmen notwendig und soll verhindern, daß einzelne Bilder oder der ganze Film zu lang werden. So weiß also der Kameramann auch genau, ob das Material in seiner Kassette noch für die Wiederholung einer Aufnahme ausreicht. Der *Produktionsleiter* plant nach diesen Angaben das tägliche Arbeitspensum des Drehstabes. Mindestens 50 Meter nämlich muß jedes Kollektiv im Durchschnitt an jedem Drehtag schaffen. Im Kino huscht so eine Tagesarbeit in knapp zwei Minuten an uns vorüber. Aber für das kurze Bild vom Sonnenaufgang muß der Kameramann sicher an vielen Tagen sehr früh aufstehen, bis er die richtige *Bildstimmung* eingefangen hat, die wir dann im Kino staunend bewundern.

Die Filmtechnik erlaubt es, alle Bewegungsvorgänge zu dehnen oder zu raffen. Normalerweise wird die Bildaufnahme mit 24 Einzelbildern pro Sekunde gedreht, und mit derselben Geschwindigkeit arbeiten auch die Projektoren. Wenn die Aufnahme aber mit sehr viel mehr Bildern pro Sekunde erfolgt und mit der üblichen Frequenz vorgeführt wird, so ergibt sich dadurch der Effekt der Zeitdehnung, wie wir sie als *Zeitlupe* bei Sportberichten oft sehen. Manchmal benutzt auch der Spielfilm diese Technik als künstlerisches Mittel, etwa für Traumszenen, wo alle Bewegungen leicht und schwebend erscheinen, oder für die Darstellung des Todes, wenn ein Soldat ganz

langsam zu Boden sinkt. Der *Zeitraffer* dagegen arbeitet mit geringerer Bildaufnahmegeschwindigkeit, und dadurch entstehen bei der Wiedergabe die komischen Wirkungen rasender Bewegungen von Leuten, Tieren oder Gegenständen. So werden wir also unseren Jakob in panischer Flucht vor dem Hund erleben, der ihm in wildem Verfolgungslauf über Berg und Tal nachjagt.

Der Film auf dem Papier – das optische Drehbuch

Für manche Filme oder auch einzelne Szenen eines bestimmten Films wird der genaue Plan der *Inszenierung* nicht erst am Außendrehort oder im Atelier festgelegt. Regisseur, Kameramann und Szenenbildner überlegen schon jetzt gemeinsam, in welche Einstellungen die Szene gegliedert, wie die Kamera sie sehen wird, wie die Schauspieler sich bewegen sollen. Man zeichnet einen Grundriß des Schauplatzes und skizziert darin die geplante Szene. In diese Schemaskizze werden die Standorte und die Bewegungen der Kamera und der Darsteller in der Folge der Einstellungen eingezeichnet. Auf diese Weise kann man dann im Atelier alle Einstellungen hintereinander drehen, die in ein und derselben Kamerarichtung liegen. Das erspart viel Zeit, denn Kameratechnik, Beleuchtung und Einrichtungsgegenstände müssen sehr oft für eine bestimmte Aufnahme umgebaut werden. Manchmal sind auch die Räume zu klein, um die vielen Menschen hinter der Kamera mit samt ihrer Technik zu fassen oder um bestimmte

Kamerafahrten zu erlauben. Dann muß die Dekoration mit einer transportablen Wand versehen sein, die man für diese Aufnahmen entfernen kann. Alle diese Veränderungen von Einstellung zu Einstellung sind mühsam und zeitraubend, und so ist es sehr vorteilhaft, sich wiederholte Umbauten zu ersparen.

Will der Regisseur eine noch vollständigere Vorstellung vom künstlerischen Eindruck jeder einzelnen Einstellung gewinnen, so wird sie Bild für Bild im optischen Drehbuch vorgezeichnet. Meist ist es der Szenenbildner, der mit zeichnerischem Talent diese Einstellungsskizzen entwirft. Der Kameramann kann aber auch mit dem Fotoapparat den künftigen Schauplatz der Handlung so im Bild festhalten, wie er ihn später mit der Filmkamera aufnehmen will. In diese Fotos zeichnet dann der Szenenbildner die Umrisse der handelnden Figuren ein. Auf diese Weise können die wirksamsten Möglichkeiten der Bildkomposition schon vor den Dreharbeiten und damit auch zeit- und geldsparend erprobt und festgelegt werden. Gerade für komplizierte historische Filme wird diese gründliche Vorarbeit erforderlich. Aus dem *Szenogramm* oder optischen Drehbuch kann man ablesen, welche Teile einer Dekoration nicht im Blickwinkel der Kamera liegen, so daß man auf ihren Bau verzichten kann. Der *Requisiteur* erfährt frühzeitig, welche Möbel und *Requisiten* sehr groß in unser Blickfeld geraten oder direkt ins Spiel einbezogen

Ein originelles Groß-Requisit aus Dampfmaschine, Feuerspritze und Perpetuum mobile in „Blumen für den Mann im Mond“



werden. Der *Aufnahmeleiter* weiß nun ganz genau, welche Darsteller in welcher Einstellung mitwirken, was für die Tagesplanung der Dreharbeiten sehr wichtig ist.

So sucht der Regisseur für jede der etwa 500 Einstellungen des künftigen Films nach der wirkungsvollsten Gestaltung. Mit Phantasie und genauer Kenntnis der künstlerischen und technischen Möglichkeiten verwandelt er das Szenarium in ein filmgerechtes Drehbuch. Nun können sich die Schauspieler und die vielen anderen Mitarbeiter des großen Filmstabes selbständig und mit eigenen Ideen auf die gemeinsame Filmproduktion vorbereiten. Ist das Drehbuch fertig und von der Leitung des Studios zur Produktion freigegeben, beginnt eine neue Arbeitsetappe. Doch bis zum ersten Drehtag ist es immer noch weit ...

Schauspieler gesucht

Die wichtigste Aufgabe des Regisseurs ist jetzt die *Besetzung*, die Suche nach den geeigneten Schauspielern für jede der vielen Rollen. Der Begriff „Rolle“ stammt aus der Geschichte des Theaters, als der Bühnentext für jeden einzelnen Darsteller noch auf einer langen Papierrolle aufgeschrieben wurde. Heute bezeichnen wir als Rolle nicht nur den Dialogteil, den jeder Darsteller für sich beherrschen muß, sondern verstehen darunter auch die künstlerische Gestalt, die Figur als Ganzes, die er darzustellen hat. Nach ihrem Umfang unterscheiden wir Hauptrollen, mittlere und kleine Rollen. Die Größe einer Rolle sagt aber

noch gar nichts über die Bedeutung oder Schwierigkeit der künstlerischen Aufgabe. Gerade für eine kleine, aber wichtige Rolle muß ein Schauspieler gewonnen werden, der durch seine Erscheinung und sein Spiel diese Figur lebendig werden läßt, auch wenn wir ihr im Film nur kurz begegnen.

Da nur wenige Darsteller im Spielfilmstudio fest angestellt sind, müssen die meisten an den Theatern gefunden werden. Die Suche und Auswahl von 30 bis manchmal 150 Künstlern wird durch ein studio-eigenes Besetzungsbüro erleichtert. Hier finden wir eine vollständige Schauspielerkartei mit genauen Angaben über Alter, Größe und Aussehen, über besondere Kenntnisse, wie die Beherrschung von Fremdsprachen oder sportliche Fähigkeiten im Fechten, Reiten oder in anderen Disziplinen. Hier sind auch alle Kino- und Fernsehrollen verzeichnet, die der jeweilige Darsteller schon gespielt hat. Diese Kartei wird durch eine große Fotothek vervollständigt. Porträtaufnahmen und Rollenfotos aus früheren Filmen vermitteln einen Eindruck vom Aussehen und der Verwandlungsfähigkeit des Darstellers in verschiedenen Masken und Kostümen.

Der Regisseur muß mit sehr vielen Darstellern persönlich sprechen, die vom Typ, vom äußeren Erscheinungsbild her der Rolle am ehesten entsprechen. Meist besucht er zuvor noch einige Theateraufführungen, in denen der Darsteller gerade mitwirkt. Wenn sich ein Schauspieler für die Aufgabe interessiert, wird er zunächst einmal das Drehbuch und die für ihn bestimmte Rolle genauer kennenlernen

wollen. Dabei ist es sicher unerheblich, ob es sich um eine „positive“ oder „negative“ Figur handelt, die er darzustellen hat. Nur in bestimmten Filmen ist eine solche Einteilung in gute und böse Menschen überhaupt richtig, etwa bei Gestalten aus den Märgen, aus Kriminal- und Abenteuerfilmen. Natürlich kann es für einen Schauspieler ebenso interessant sein, den Kriminalisten zu spielen wie den Täter, einen Teufel oder einen positiven Helden. Wir wollen immer daran denken, daß der Darsteller ja seine Rolle nur spielt. Und wenn er sich noch so glaubhaft in sie hinein versetzt, sich völlig in sie verwandelt, wird er doch deshalb nicht selbst zu dieser Figur. Deshalb wäre es ganz falsch, einen Schauspieler danach zu beurteilen, ob er im Film auf der richtigen oder auf der falschen Seite kämpft.

Der Regisseur wird sich bei der Besetzung nicht allein von Äußerlichkeiten leiten lassen, auch wenn das Aussehen des Schauspielers, seine „Ausstrahlung auf den ersten Blick“, im Film große Bedeutung hat. In älteren, vor allem Stummfilmen, wurde der Charakter einer Rolle sehr oft durch entsprechende Wahl des Gesichts oder figürliche Besonderheiten zum Ausdruck gebracht.

Heute beurteilen wir einen Menschen nicht einfach nach seinem Äußeren. Ja, wir müssen sogar lernen, Sympathien nicht nach oberflächlichem Augenschein zu verteilen. Sehr selten steht einem Bösewicht das

Der Regisseur und Schauspieler Martin Hellberg als Goethe in „Lotte in Weimar“



Verbrechen auf der Stirn geschrieben. Und nicht jeder ist ein Genie, der ein kluges Gesicht macht. Deshalb schätzen wir ja am Schauspieler gerade die Fähigkeit, sich in jede Gestalt und in jeder Rolle zu verwandeln, immer wieder ein „anderes“ Gesicht zu zeigen. Das Vergnügen, ja die Spannung kann sogar gerade darin bestehen, daß man erst allmählich im Spiel der Gebärden und *Mienen* einen Charakter entdeckt. Diese Erfahrung nutzt der Regisseur, wenn er die sogenannte Gegenbesetzung trifft, wenn er also beispielsweise den Täter im Krimi bewußt hinter einer harmlosen, biedereren, freundlichen Erscheinung verbirgt oder uns einen Unschuldigen durch sein finsternes Aussehen verdächtig macht. Wenn wir hinter dem unauffälligen Wesen eines Menschen einen liebenswerten, warmherzigen Charakter entdecken, so trägt auch das dazu bei, unseren Blick zu schärfen, leichtfertige Urteile zu vermeiden, die Menschen nach ihren Taten und ihrem Verhalten zu bewerten.

Vor der endgültigen Besetzung werden zumeist Probeaufnahmen durchgeführt, um das Zusammenspiel der Darsteller im *Ensemble* auf der Leinwand kontrollieren zu können. Sie müssen nicht nur zueinander passen, sondern dürfen sich auch nicht zu ähnlich sein, damit sie sich gut voneinander absetzen und nicht etwa verwechselt werden. Hier muß der Regisseur auch an die Zuschauer im Ausland denken. Wir selber wissen, wie schwer es uns manchmal fällt, in einem ausländischen Film bestimmte Schauspieler zu unterscheiden, die uns fremd sind.

Noch größere Mühe bereitet bei der Besetzung die Suche und Erprobung von Laiendarstellern. Meist sind es Rollen von Kindern und Jugendlichen, für die man ausgebildete Schauspieler aus Altersgründen nicht nehmen kann. Manchmal führen Annoncen zur Entdeckung eines solchen „Naturtalents“, oft aber erst wochen- und monatelange Suche in Schulen, Betrieben und Ferienzentren. Nicht selten sind aus solchen Laien später bekannte und beliebte Schauspieler geworden, die – wie Angelica Domröse oder Annekatrin Bürger – nach ihrer ersten Filmrolle eine Schauspielausbildung aufgenommen haben.

Die Darsteller nutzen die Vorbereitungszeit nicht nur, um ihre Rolle genau zu studieren, sondern oft auch für spezielles Training. Nicht wenige Schauspieler mußten lernen, mit wilden oder exotischen Tieren in der Arena umzugehen, sich als Artisten in die Zirkuskuppel zu begeben, einen Rennwagen zu steuern, Degen oder Schwert zu führen, als seien sie im Mittelalter groß geworden.

Herbert Köfer erzählte einmal, wie er eigens für eine neue Rolle die Abenteurer eines Reitkurses zu bestehen hatte. Gleich in der ersten Stunde bescheinigte ihm sein Lehrer ungewöhnlichen Mut und Geschicklichkeit. Umgehend befreite er Pferd und Reiter von der Longe. Der muntere Traber aber mußte dieses Lob völlig falsch verstanden haben. Kaum von der Leine gelassen, setzte er sich samt seiner hilflosen Last auf dem Rücken in Bewegung, um in gestrecktem Galopp den Reitplatz zu verlassen. Köfer wußte nicht, wie ihm

geschah. Er klammerte sich, so gut es ging, an Zügel und Mähne fest, wagte keinen Blick nach links und rechts auf die vorbeisausende Umgebung und konnte sich gerade noch rechtzeitig ducken, als das Pferd in hohem Tempo durch die Stalltür in die heimischen Boxen sprengte. Nach ein paar weiteren, weniger dramatischen Übungsstunden fühlte er sich für alle Reiterrollen gerüstet und sattelfest. Doch am ersten Drehtag hoch zu Roß sollte sich auch dies als Irrtum erweisen. Nach einigen Proben im Kostüm eines preußischen Dragoners auf hochbeinigem Rassegaul kam der Regisseur auf eine neue glänzende Idee: Um die Szene mit dem reitgewandten Schauspieler noch komischer zu machen, sollte der sich verkehrt herum aufs hohe Roß schwingen. Rückwärts reiten hatte er aber bis dahin nun wirklich nicht geübt und gelernt. Das nichtsahnende Publikum jedoch fand Herbert Köfer wieder einmal wunderbar komisch, wie er da seinen Preußen mit so viel verzweifelter Ängstlichkeit darzustellen verstand.

Im Film spielen aber nicht nur ausgebildete Darsteller. Für große Massenszenen und viele kleine, oft stumme Rollen als Passanten und Passagiere, Zuschauer und Gäste, Söldner und Soldaten sind immer wieder viele Mitwirkende nötig, die man früher etwas herabsetzend „Statisten“ nannte. Bei uns heißen sie *Kleindarsteller*. Selbst wenn sie einmal in einer Szene wirklich nur „herumstehen“, haben sie schon damit eine wichtige Funktion für die Szene. Sehr oft aber müssen sie sich wie ihre berühmten Schauspieler-Kollegen für ihre Darstellung verwandeln und eifrig mitspie-

len, sei es als stummer Zeuge eines Verbrechens oder als lautstarker Schlachtenbummler im Fußballstadion, als Teilnehmer einer Demonstration, Versammlung oder Gerichtsverhandlung, als Indianer oder Weißer im Kampfgetümmel. Viele von ihnen haben diese anstrengende Arbeit zu ihrem Beruf gemacht und werden über das Besetzungsbüro, oft nur tagesweise, an die Filmproduktionen vermittelt. Für größere Massenszenen aber mit Hunderten und manchmal Tausenden von Menschen ist immer die Hilfe der Bevölkerung nötig, von Kampfgruppeneinheiten und der Nationalen Volksarmee, von Betrieben und nicht zuletzt von Schulen.

Im Licht der Scheinwerfer

Die Probeaufnahmen mit den Schauspielern sind eine gute Gelegenheit zur Verständigung zwischen Kameramann und Regisseur über die besondere künstlerische Form der Bilderzählung und den fotografischen *Stil* des künftigen Films. Ist die Besetzung schließlich entschieden, so umfassen die gesammelten Probeaufnahmen tatsächlich schon einen großen Teil der Szenen. Doch alle diese Arbeiten haben nur einen provisorischen, experimentellen Charakter, denn kaum eine Einstellung ist im endgültigen Film später zu verwenden.

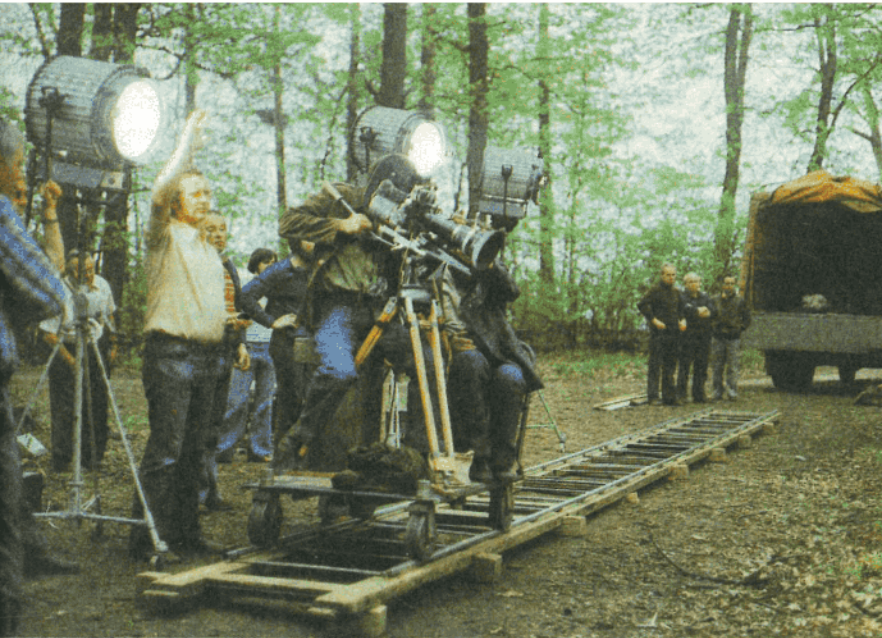
Die Probeaufnahmen haben für den Kameramann aber noch eine weitere wichtige Aufgabe. Hier lernt er das Material genau kennen, auf dem er den Film drehen wird. Denn jede große Lieferung hat ihre besonderen Farb- und Lichteigenschaften. Jeder

Film verlangt außerdem ganz spezielle Farb- und Lichteffekte, die es auszuprobieren gilt. Gemeinsam mit dem Regisseur, dem Kostüm- und Szenenbildner bestimmt der Kameramann die Farbgestaltung für die Ausstattung, für Dekorationen und Kostüme. Natürlich wird der Bildstil des Films erst später endgültig durch Beleuchtung und Kameraarbeit verwirklicht. Schon jetzt aber gilt es zu bedenken, daß unterschiedliche Materialien, wie Holz und Tapeten, Kleidstoffe, wie Samt, Seide oder Wolle, das Licht anders reflektieren und daher auch ganz verschiedenartige Farbwirkungen hervorbringen.

Lange vor den Dreharbeiten muß der Kameramann auch entscheiden, welche und wie viele Scheinwerfer er braucht, wann und wo der Einsatz von Lichtmaschinen notwendig wird, welche Bildtechnik und Kameraausrüstung er benötigt. Hier sind vor allem die Kamerafahrzeuge zu nennen. Jeder Drehstab hat ständig einen kleinen Schienenwagen zur Verfügung, der eine erschütterungsfreie Fahrt im Atelier und bei Außenaufnahmen ermöglicht. Er muß aber mitsamt Kamera, Kameramann und Assistent von Hand bewegt werden und ist daher nur für langsame Fahrten bestimmt. Für vertikale Bewegungen der Kamera gibt es kleine, mittlere und große Krane, die die Kamera und mehrere Personen in die Höhe tragen, der große Bildkran bis zu 10 Metern. Will unser Kameramann

Oben: Vorbereitung einer Fahtaufnahme mit Hilfe des Schienenwagens

Unten: Spezialkamera für erschütterungsfreie Aufnahmen mit elektronischer Schärfenfernbedienung



aber riskante Autofahrten aufnehmen oder im Bild selbst eine rasche Eigenbewegung vortäuschen, so braucht er dafür spezielle Kamerafahrzeuge, die größere Geschwindigkeiten gestatten. Eine tiefe und bewegliche Aufhängung der Kamera an der Vorder-, Seiten- und Rückfront schafft viele interessante Aufnahme- und Kameraperspektiven: So kann man ein Fahrzeug seitlich begleiten, vor ihm herfahren oder es wie auf der Flucht verfolgen. Nicht selten werden vom Kameramann auch Luftaufnahmen aus dem Hubschrauber oder dem Flugzeug verlangt. Sie erfordern komplizierte technische Vorbereitungen und Sicherheitsmaßnahmen, wenn die Aufnahmen nicht durch das geschlossene Kabinenfenster hindurch erfolgen können. Wenn wir später im Kino in Bruchteilen von Minuten die Schönheiten eines Panoramas, die unermeßliche Weite einer Landschaft aus der Vogelperspektive bewundern, denken wir nicht daran, daß dafür tage-, ja manchmal wochenlange Vorarbeiten notwendig waren.

Wie bei einem anspruchsvollen Fotoapparat, so gibt es auch für die Laufbildkamera unzählige Objektive, vom Teleobjektiv mit einer extrem langen bis zum Weitwinkel mit seiner ungewöhnlich kurzen Brennweite. Mit dem ersten kann man weit entfernte Gegenstände oder Personen „heranholen“, mit dem zweiten einen kleinen Raum dicht vor der Kamera nahezu vollständig erfassen. Die sogenannte Gummilinse, ein Objektiv mit veränderlicher Brennweite, erlaubt beides und ermöglicht eine langsame oder schnellere „optische Fahrt“, das heißt die Vortäuschung einer



Annäherung an ein entferntes Objekt oder auch der Fortbewegung von ihm. Solche Bewegungseffekte werden vor allem dann bevorzugt, wenn eine reale Heranfahrt der Kamera unmöglich ist, sei es, daß die Entfernung zu weit oder der Gegenstand der Betrachtung durch Hindernisse – vielleicht ein dazwischenliegendes Gewässer – unerreichbar oder überhaupt unzugänglich ist wie eine Kirchturmspitze oder der Gipfel eines Berges.

Doch der Schauwert eines Films wird meist nur zu einem kleinen Teil von Landschaftsaufnahmen bestimmt. Alles, was Regisseur und Kameramann aufnehmen wollen, muß zunächst einmal vorbereitet werden: *Dekorationen, Kostüme, Masken*. Werfen wir also einen Blick in die Werkstatt der Szenen-, Kostüm- und Maskenbildner!

Von Bauten, die nur wenige Tage bewohnt, und Kleidern, die nur einige Stunden getragen werden

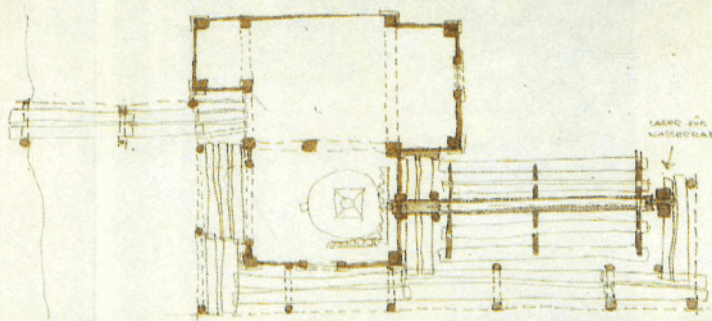
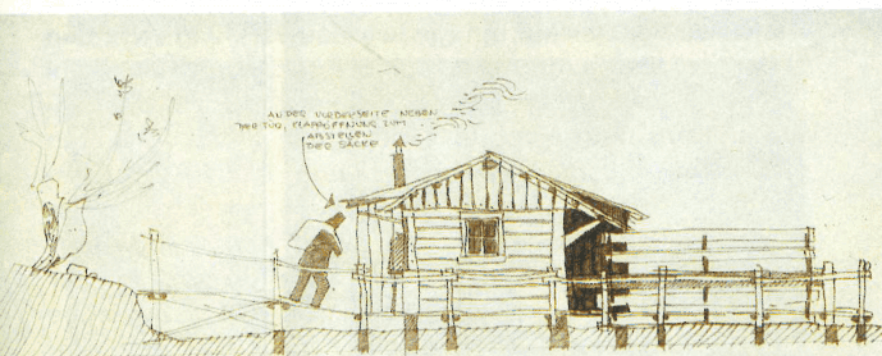
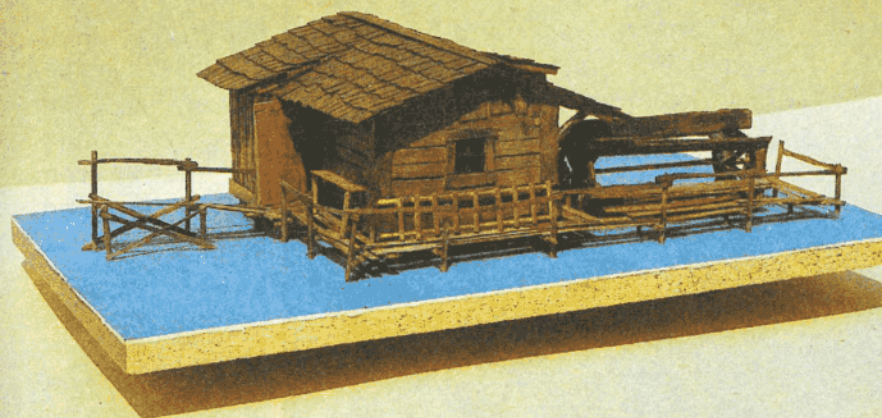
Die Arbeitsräume des Film-Szenenbildners gleichen denen eines Architekten, und früher nannte man ihn auch so. Zeichnungen und farbige Entwürfe schmücken die Wände. Das maßstabgerechte Modell einer großen Dekoration – eine Burg, ein Schloß oder eine Wigwam-Siedlung der Indianer – versetzt uns in eine phantastische Spielzeugwelt. Hier steht ein großes Reißbrett, dort finden wir die Arbeits-Utensilien eines Malers: Pinsel und Buntstifte, Öl- und Wasserfarben und Zeichenblöcke von riesigem Format.

Der Szenenbildner ist nicht nur für den Entwurf und den Bau der Filmdekorationen verantwortlich, sondern

zugleich dafür, was wir später im Bild an räumlich-farblicher Gestaltung und gegenständlicher Ausschmückung entdecken werden. Wenn wir auch nur eine einzige Szene eines Films auf ihre dekorative Ausgestaltung hin betrachten, so können wir zumeist die Fülle an großen und kleinen Gegenständen, die einen Menschen in seinem Raum umgeben, auf den ersten Blick kaum fassen. Alles das aber muß nach einem genauen künstlerischen und organisatorischen Plan aufgebaut und zusammengestellt werden. Der Szenenbildner hat mit seinem Arbeitsstab dafür eine riesige Arbeit zu leisten. Die Grundlage ist auch für ihn das Drehbuch. Es enthält den Dekorationsauszug, das heißt eine Aufstellung aller Schauplätze, in denen die Filmhandlung spielen wird. Zunächst unterscheidet man zwischen Innen- und Außenschauplätzen, denn das bestimmt die Wetterabhängigkeit der Aufnahmen, die Beleuchtungstechnik und viele organisatorische Bedingungen. Der Szenenbildner trennt vor allem die Originalschauplätze von denen, die er ganz oder teilweise bauen lassen muß. Originalschauplätze sind vor allem Landschaften, wie Feld, Wald, Wiese, Wüste und Dschungel, gut erhaltene Burgen und Schlösser, Straßen und Plätze im In- und Ausland.

Manchmal taucht die Frage auf, warum Wohnungen und andere oft vorhandene Innenräume eigens für den Film gebaut werden müssen. Selten wird man eine

Vorarbeiten des Szenenbildners: Faustskizze und Grundriß sowie für besondere Dekorationen das Modell



leerstehende Wohnung finden oder Leute, die bereit sind, einen großen Drehstab mit seiner schweren Technik längere Zeit in den eigenen Räumen arbeiten zu lassen. Vor allem aber sind die technischen und organisatorischen Bedingungen für Filmaufnahmen im Atelier sehr viel günstiger. Dort kann man auf eine Wand verzichten, die nicht im Bild ist, oder kann sie transportabel bauen, um Platz für Kamera und Beleuchtung zu schaffen. Zumeist spart man den Einbau einer Decke, so daß Flächenleuchten und Scheinwerfer auf Beleuchtungsbrücken über der Dekoration installiert und von hier aus bedient werden können. Wenn es aber für die Handlung wichtig ist, durch ein offenes Fenster auf ein großes Bauwerk wie etwa den Berliner Fernsehturm zu blicken, so wird man wohl eine Original-Wohnung dafür finden müssen. Manchmal kann man sich auch mit einem entsprechenden Großfoto als *Background* behelfen, das in einer bestimmten Entfernung vor Fenster oder Tür der Atelierdekoration aufgebaut wird. Durch die perspektivische Verkürzung des Hintergrunds in der Filmaufnahme und die natürliche Unschärfe des Kameraobjektivs wird dieser Trick für den Zuschauer meist undurchschaubar.

Besonders große oder kompliziert eingerichtete Innenräume werden überwiegend original gesucht. Eine Schwimmhalle, einen Maschinensaal, den Hörsaal

Oben: Der farbige Entwurf vermittelt einen Eindruck von der künftigen Dekoration

Unten: die fertige Dekoration



einer Universität nachzubauen wäre zwar nicht unmöglich, aber doch unvertretbar kostspielig. Trotzdem müssen oft auch sehr große Dekorationen gebaut werden. Die große Maschinen-Weberei aus der Zeit des Frühkapitalismus für „Mohr und die Raben von London“, die Stadt im Wilden Westen für den Indianerfilm oder der kosmische Landeplatz eines Raumschiffes, der Sultanspalast für den „Kleinen Muck“ und das Gespensterschiff des „Fliegenden Holländers“, Laube und Luxusbungalow, Bischofsresidenz und kaiserliche Gemächer, Dorfbrunnen und Märchenschloß – es gibt kaum etwas, was die Film-Szenenbildner nicht schon herbeigezaubert hätten. Der Bau solcher Dekorationen, ganz gleich, ob sie aus Holz, Pappe oder Kunststoff gestaltet sind und nur wenige Tage in einem einzigen Film gebraucht werden, kostet außer Zeit, Mühe und Geld viel Phantasie.

Über den Umfang und den Charakter der Dekorationen verständigt sich der Szenenbildner mit seinem Regisseur zunächst anhand einfacher Faustskizzen, später mit farbigen Entwürfen. Für große und besonders wichtige Handlungsorte werden Modelle angefertigt, die die spätere Wirkung im Film besonders gut und plastisch erkennen lassen. So kann man erkennen, welche Dekorationsteile stabil gebaut werden müssen, welche man nur andeuten muß und welche überflüssig sind.

Oben: Dekorationsbau auf dem Freigelände

Unten: Niemand sieht diesem historischen Bergwerkstollen jetzt noch an, daß er aus Balken, Brettern und Gips entstand



Das Können eines Szenenbildners erweist sich aber nicht nur in der Projektierung solcher großen und teuren Bauten, die neu geschaffen werden müssen. Der Szenenbildner muß auch ein Meister der Verwandlung sein. Er sucht Originalschauplätze, die mit geringem Aufwand so verändert und hergerichtet werden können, daß wir sie zum Beispiel als mittelalterliche Kleinstadt oder als altes Mecklenburger Katendorf billigen. Mitunter ist das nur möglich, indem mehrere, oft weit auseinander liegende Motive zu einem einheitlichen Schauplatz zusammengefügt werden. Manchmal genügt auch der Vorbau einer historisch getreu nachgestalteten Fassade, um aus einem Interhotel der Gegenwart den Gasthof aus der Goethe-Zeit wiedererstehen zu lassen. Doch das architektonische Bild allein macht einen historischen oder fremdländischen Schauplatz noch nicht lebendig. Der Szenenbildner hat auch dafür zu sorgen, daß mit der alten Postkutsche, mit Sänften und Kaleschen, mit einer Altberliner Pferdebahn oder einem hochmodernen Straßenkreuzer Bewegung ins Bild kommt. Doch er kann sich nicht nur um die Groß-Requisiten kümmern. Für jeden Schauplatz, für jede Einstellung des Films mit ihrem Vorder-, Mittel- und Hintergrund legt er die *Ausstattung* fest. Da ist für jeden Innenraum an Teppiche und Gardinen zu denken, an die tausend kleinen Dinge, die die Filmgestalten umgeben und charakterisieren sollen. Neben handlungsbestimmenden Requisiten, wie Pfeil und Bogen, Pistole und Gewehr, gibt es viele Gegenstände, die einfach zum täglichen Leben gehören. Oft sagen sie

zusätzlich etwas über geistige Interessen, Lebensweise, Tätigkeit und Haltung eines Menschen aus, den uns der Film nahebringen will.

Der Szenenbildner kann dies natürlich nicht allein bewältigen. Ein Stab von *Architekten* erarbeitet nach seinen künstlerischen Entwürfen, die oft mehr Gemälden gleichen als Bauzeichnungen, die genauen Projektunterlagen für die Bauausführung. Dann erst kann die Arbeit in den Werkstätten beginnen, bis schließlich der Bühnenmeister mit seiner Brigade die weitgehend vorgefertigte Dekoration im Atelier an ihren endgültigen Platz stellt. Danach verwandeln Handwerker vieler Berufe den Rohbau in wohnliche Räume. Man darf ihnen aber die Frische des Aufbaus nicht ansehen, es sei denn, eine Neubauwohnung soll im Film neu bezogen werden. Fenster werden verglast und Türen eingepaßt, Elektriker verlegen Lichtleitungen und sorgen für Schalter, Stukkateure fertigen Deckenverzierungen aus Gips, verputzen Wände und bauen einen Kamin, Fliesenleger kacheln Bad und Küche, Installateure sorgen für den Einbau von Badewanne, Dusche und Kochherd, Maler streichen oder tapezieren Wände, Dekorateur bringen Gardinen und Vorhänge an oder was immer für die Spielhandlung noch nötig ist.

Wenn die Dekoration komplett errichtet ist, wird sie vom Requisiteur nach den Forderungen des Drehbuchs und den Wünschen von Szenenbildner und Regisseur mit allen Einrichtungsgegenständen und Kleinrequisiten versehen. Große studioeigene Lager, der Möbel-, Lampen- und Requisiten*fundus*, bieten ihm

eine reiche zeit- und stilgerechte Auswahl. Doch selbst unter Tausenden von Möbelstücken und Requisiten ist nicht immer das vorhanden, was für einen bestimmten Film einmal gebraucht wird. Oftmals erweisen sich die Requisiteure als wahre Zauberkünstler der Beschaffung auch der seltensten Utensilien: vom türkischen Krummsäbel bis zum altertümlichen Hinterlader, vom echten Kaschmirteppich bis zur täuschenden Imitation der englischen Kronjuwelen, vom vorzeitlichen Chronometer bis zur modernsten Digitaluhr. Doch keiner ist gegen die unvorhersehbaren Zufälle eines Drehtags gefeit.

Für den Film „Zünd an, es kommt die Feuerwehr“ wurde eine Szene am sächsischen Königshof vorbereitet: Ehrwürdige Handwerksmeister dürfen dort ihre Aufwartung machen. Als Gastgeschenk fertigt der Konditor aus Lebkuchen und Zuckerguß die maßstabgetreue Nachbildung des königlichen Schlosses. Doch bevor er der Majestät sein Präsent überreichen kann, soll es ihm vom riesigen Lieblingshund des Herrschers aus der Hand genommen und diesem apportiert werden. So jedenfalls wollten es für diesen Drehtag der Autor und der Regisseur. Der umsichtige Requisiteur hatte tatsächlich einen Backkünstler ausfindig gemacht, der ihm vorsichtshalber gleich mehrere Exemplare des zerbrechlichen Gebäcks lieferte. Der Aufnahmeleiter hatte einen Hundehalter entdeckt, dessen großgeratener Liebling, wie er versicherte,

Die hier bereitgestellten Groß-Requisiten warten auf ihren nächsten Einsatz in historischen Filmen



nicht nur aufs Wort gehorchte, sondern auch mit unerreichter Klugheit die kompliziertesten Dressuraufgaben spielend zu meistern versprach. Die Proben mit einer Attrappe waren leidlich gut gegangen. Nach langer Vorbereitung ist endlich alles zur Aufnahme bereit: Die Kamera läuft. Die Schauspieler betreten wie geplant den Saal und machen ihren Diener. Die Spannung des Augenblicks scheint sich auf alle zu übertragen. Der Hundebesitzer gibt ein besonders forsches Kommando, und schon stürmt die riesige Dogge mit ungeprobtem Elan auf den Schauspieler zu, springt an ihm hoch, als wolle sie ihm an die Kehle. Der hält wacker, wenn auch mühsam diesem Ansturm stand, das Backwerk aber entgleitet seinen zitternden Händen und geht unter dem Gelächter des Drehstabes in Stücke. Nur der Requisiteur scheint die allgemeine Heiterkeit nicht zu teilen. Kein Grund zur Panik. Für zwei Ersatzkuchen ist ja gesorgt. Das Atelier wird gesäubert und alles wieder hergerichtet. Die nächste Aufnahme kann beginnen. Beruhigend redet Herrchen noch einmal auf den vierbeinigen Star ein und beteuert dem Darsteller, daß sich solch Mißgeschick nicht wiederholen werde. „Klappel“, „Kamera ab!“, „Kamera läuft“. Man soll es nicht glauben, wie gelehrig doch so ein Tier sein kann. Die Dogge nähert sich dem vermeintlichen Bäcker diesmal sehr achtungsvoll. Der schiebt ihr vorsichtshalber mit weit vorgestreckten Armen das kostbare, weil vorletzte Requisit ins aufgesperrte Maul. Die Riesendame packt es fest, doch sanft genug, damit es nicht noch einmal zu Bruch geht. Alle Mitarbeiter

atmen schon erleichtert auf. Doch zu früh. Statt die süße Trophäe dem König und seinem Hofstaat zu apportieren, läuft der brave Hund seitlich aus der Dekoration zu seinem Herrn, um ihm die Beute dankheischend zu Füßen zu legen, wobei nun auch das zweite Lebkuchenschloß in mehrere Teile zerfällt. Das letzte Exemplar wird geholt. Dem Requisiteur stehen kleine Schweißperlen auf der Stirn, als er dem Regisseur erklärt, warum die nächste Aufnahme unbedingt gelingen muß. Da kommt dem Regie-Assistenten der rettende Einfall. Man möge doch den Hundehalter selbst in Maske und Kostüm des Königs stecken, denn hier komme es doch wohl mehr auf die Kunst der Dogge als auf die des bekannten Schauspielers an, dem die Kamera ohnehin nur über die Schulter schaut. Der Vorschlag findet Zustimmung und wird vom Regisseur sofort mit dem bekannten symbolischen Groschen für eine unschätzbare Idee belohnt. Gegen Mittag ist der Tierfreund endlich in Seine Majestät verwandelt. Der Drehstab ist begeistert von der Kunst des Maskenbildners. Der Schauspieler gibt seinem aufgeregten Double noch ein paar beschwichtigende Ratschläge, wie er die ungewohnte Würde richtig zu tragen habe. Diesmal scheint alles zu klappen. Als die Kamera läuft und der vielfach gehörte Befehl ertönt, begibt sich der Hund auf den vorgeschriebenen Weg. Die Übergabe des raren Requisites verläuft fehlerfrei. Hoch erhobenen Hauptes balanciert er zur Freude des Kameramannes die kostbare Fracht, liefert sie aber zum blanken Entsetzen aller am Ende nicht bei seinem königlich verkleideten

Herrn ab, sondern bei dem Schauspieler, dem er sie bisher immer übergeben sollte und der daumen-drückend die Szene neben der Kamera verfolgt. Freudig mit dem Schwanze wedelnd, wendet sich die Dogge nach vollbrachter Tat ihrem Besitzer zu, ohne Verständnis dafür, daß wiederum die erhoffte Belohnung ausbleibt. Immerhin blieb diesmal das kunstvolle Backwerk erhalten, und so kam es schließlich doch noch zu einer gelungenen Aufnahme, sehr zur Erleichterung des geplagten Requisiteurs. Ob allerdings der vierbeinige Hauptdarsteller jemals wieder eine Rolle erhielt, bleibt sehr zu bezweifeln.

Während im Atelier die Dekorationen gebaut und eingerichtet werden, arbeiten in den Werkstätten der Kostümadteilung viele fleißige Hände an der Garderobe der Schauspieler. Doch bevor es soweit ist, hat der *Kostümbildner* – meist eine Frau – eine wichtige künstlerische Aufgabe zu lösen. Im Film hat das alte Sprichwort seine Gültigkeit behalten: „Kleider machen Leute“. Aus der Kleidung können wir nicht nur auf die Zeit schließen, in der jemand gelebt hat. Sie läßt uns seine Nationalität, seine Klassen- und Standeszugehörigkeit erkennen, nicht selten auch seinen mehr oder weniger guten Geschmack.

Nach den Beschreibungen des Drehbuchs sucht der Kostümbildner nach seinen Möglichkeiten, die jeweilige Figur zu charakterisieren und ihre Lebensumstände in der Kleidung zu offenbaren. Für jede einzelne Rolle fertigt er verschiedene Figurinen an, farbige Kostümskizzen für Anzüge, Kleider, Mäntel, Hüte, Schals und Schleppen. Für jede Rolle sind

dabei oft mehrere Kostüme notwendig. Mit dem Wechsel der Jahreszeiten und des Lebensalters der Figur und für verschiedene Anlässe und Gelegenheiten sind Arbeitsanzüge und Festkleider, Ballgarderobe und Hochzeitsausstattung vorzubereiten. Die Kostüme müssen mit dem Regisseur beraten und mit dem Kameramann farblich abgesprochen werden. Erst dann können sie in der Werkstatt aus Tuch und Spitze, Samt und Seide, Pelz und Leder zugeschnitten und genäht werden. Dies ist freilich erst möglich, wenn die Darsteller für die jeweilige Rolle feststehen. Denn die Kleidung soll ja „wie auf den Leib geschnitten“ passen. Deshalb müssen viele Kostümentwürfe, die nach dem Drehbuch entstanden, noch einmal in Form und Farbe für den Schauspieler verändert werden. Nicht nur der Kostümbildner, auch der Werkstattmeister und Kostümschneider sind besonders ausgebildete und erfahrene Fachleute, die neben der Kunst der Maßschneiderei vor allem große Kenntnisse der Kostümgeschichte beweisen. Die größten Anforderungen stellt der historische Film mit vielen Darstellern, die dem Anlaß und den Umständen entsprechend oft in vielerlei „Verkleidung“ erscheinen müssen. Mit Recht sprechen wir dann von einem Kostümfilm.

Das zweite Gesicht

Auch die *Maskenbildner* können ihre Arbeit nicht erst kurz vor Drehbeginn aufnehmen. Besonders große historische Filme erfordern eine gründliche Vorbereitung. Die meiste Mühe macht dabei die

Anfertigung von Haarteilen und Perücken. In ein elastisches, der Kopfform des künftigen Trägers angepaßtes Gewebe müssen die unzähligen Haare einzeln eingezogen werden. Wie bei der Handarbeit an einem Teppich spricht man auch hier vom Knüpfen der Perücke. Eine solche künstliche Haarpracht muß dem Schauspieler nicht nur passen wie eine zweite Kopfhaut, sondern soll ihm ja auch gut zu Gesicht stehen. Außerdem darf sie der Darsteller im wildesten Schlachtgetümmel des Indianerkampfes, im Handgemenge zwischen Verbrecher und Opfer oder während einer dramatischen Verfolgungsjagd nicht verlieren. Zu den Aufgaben des Maskenbildners gehört es auch, klaffende Wunden zu imitieren und verschorfte oder verheilte Narben zu verteilen. Er kann den Schauspieler durch künstliche, doch täuschend echt wirkende Falten altern lassen oder durch geschickte Arbeit mit Puder, Creme und Schminke, Kamm und Schere verjüngen.

Besondere Kunstfertigkeit wird vom Maskenbildner verlangt, wenn die Helden des Films realen Vorbildern nachgestaltet sind. Seltener kommt es vor, daß Schauspieler für die Darstellung noch lebender Personen nötig sind, denen dann durch Maske und Perücke eine möglichst große Ähnlichkeit verliehen werden muß. In allen diesen Fällen ist die Haar- und Barttracht am leichtesten originalgetreu nachzuge-

Oben: Werden Ulzanas Wunden heilen? Zum Glück wurden sie Gojko Mitić nur vom Maskenbildner zugefügt

Unten: Dieter Franke als Teufel in „Wer reißt denn gleich vorm Teufel aus“



stalten. Schwieriger ist schon die Korrektur von Kopf- und Gesichtsformen. Doch selbst dies ist durch plastische Masken aus einem formbaren Material bis zur Porträtähnlichkeit möglich. Nicht selten sind für alle diese Arbeiten lange vor Drehbeginn mühsame Kostüm- und Maskenproben notwendig, in denen der Kameramann herausfindet, wie er den Maskenbildner durch Beleuchtung und Aufnahmeperspektive wirkungsvoll unterstützen kann.

Auf der Leinwand konnten wir Karl Marx und Lenin begegnen, am Leben und Kampf Ernst Thälmanns und Karl Liebknechts teilhaben, lernten die Maler Goya und Jörg Ratgeb kennen, den Komponisten Beethoven und den jungen Dichter und Revolutionär Georg Büchner, Wissenschaftler und Forscher wie Kepler und Kopernikus. Die Kunst der Verwandlung, die wir am Schauspieler so bewundern, verlangt auch vom Maskenbildner immer wieder neue Ideen.

Einer muß die Übersicht behalten

Die gesamte Vorbereitung für einen Film organisiert, entscheidet und lenkt der Produktionsleiter. Er koordiniert die Zusammenarbeit der vierzig bis achtzig künstlerischen, technischen, handwerklichen und organisatorischen Mitglieder des Drehstabes. Er trägt auch die Verantwortung für die sparsamste Verwendung der finanziellen Mittel, die für die Filmproduktion zur Verfügung gestellt werden. Er plant alle Arbeiten und kontrolliert zugleich ihre Durchführung. Seine Arbeit am Film ist erst beendet, wenn die erste vollständige Kopie das Studio verläßt.

Hat der Regisseur die Schauspieler ausgewählt, so schließt der Produktionsleiter mit den Darstellern Verträge.

Mit vielen Abteilungen des Studios muß der Produktionsleiter die Dreharbeiten abstimmen. Denn gleichzeitig sind ja noch andere Kino- und Fernsehfilme in *Produktion*, manchmal bis zu fünfzehn. Da müssen die Ateliers bestellt, die Außenaufnahmen in der DDR oder im Ausland vorbereitet, Quartiere für alle Mitarbeiter gesucht werden. Für Dreharbeiten in Betrieben, auf Straßen und Plätzen sind Genehmigungen zu erwirken, sind die notwendigen Transporte der Technik, des Materials und aller Mitarbeiter zu sichern.

Dies alles muß mit größter Zuverlässigkeit vorbedacht und organisiert und vor allem auch bezahlt werden. Die Fülle dieser Aufgaben kann der Produktionsleiter nur mit einem größeren Mitarbeiterstab bewältigen. Seine wichtigsten Helfer sind die Aufnahmeleiter, die ihm die Organisation der täglichen Arbeit abnehmen, und der *Filmgeschäftsführer*, der den gesamten Geldverkehr für diese Filmproduktion verantwortet.

Um alle diese notwendigen Aufgaben übersichtlich zu machen und jedem Kollegen die selbständige Arbeit zu ermöglichen, stellt der Produktionsleiter den *Drehplan* auf, der den genauen zeitlichen Ablauf der Produktion vorzeichnet. Über welche Daten muß ein Drehplan den Mitarbeitern des Drehstabes unbedingt Auskunft geben?

Zunächst wird der zeitliche Verlauf der Dreharbeiten

eingetragen. Neben Kalender- und Wochentag werden hier auch die Drehtage fortlaufend numeriert. Durchschnittlich rechnet man mit 50 Drehtagen für einen Spielfilm normaler Länge. Neben den gesetzlich vorgeschriebenen arbeitsfreien Tagen muß die Zeit für An- und Abreisen, für Umbau und Einrichtung neuer Dekorationen geplant werden. So kommt schließlich eine Drehzeit von mindestens drei, manchmal auch von fünf und mehr Monaten zustande. Der Drehplan enthält weiterhin die Abfolge der Schauplätze, die das Drehbuch erfordert. Alle Beteiligten können nun die Reihenfolge der Dreharbeiten ablesen. Die Schauspieler müssen danach ihren Text lernen, die Herstellung der Dekorationen und Kostüme kann nun auf den Tag genau vorbereitet werden.

In einer besonderen Spalte findet man so geheimnisvolle Worte wie „Neue Ost“ oder „Neue West“, „Ton Süd, West, Nord und Ost“, „Große Süd oder Nord“ und „Mittelhalle“. Das sind die Namen der neun Aufnahme-Ateliers, über die das Filmstudio in Potsdam-Babelsberg verfügt. Alle Außenaufnahmen finden entweder im Freigelände des Studios statt, wo manchmal ein ganzes Indianerdorf oder eine Kleinstadtstraße aufgebaut wird, oder an Originalschauplätzen, die man während der Motivsuche gefunden hat.

Außerdem enthält der Drehplan die Einstellungsnummern aus dem Drehbuch. Dabei werden alle Einstellungen zusammengefaßt, die in einer Dekora-

Oben: Eine stimmungsvolle Abendszene wird geprobt

Unten: Hier wird sie gedreht



tion, an einem Schauplatz spielen. So kann man den Arbeitsablauf beschleunigen und viele Ortswechsel, Reise- und Umbautage vermeiden. Über die Reihenfolge der Dreharbeiten entscheiden zumeist organisatorische Notwendigkeiten: die Jahreszeit, in der die Szene spielen soll, Theatertermine der Schauspieler, die Atelierplanung sowie die Fertigstellung von Dekorationen und Kostümen in den Werkstätten und viele andere Bedingungen.

Die Nachtaufnahmen werden extra gekennzeichnet. Handelt es sich um Außenaufnahmen, so müssen sie meist auch wirklich bei Nacht gedreht werden. Eine Ausnahme bildet die „amerikanische Nacht“. Filmleute in Hollywood haben ein technisches Verfahren entwickelt, um Nachtaufnahmen zu umgehen. Die Bildaufnahme findet dabei am Tage statt, bei wolkenlosem Himmel und unter Verwendung von Filtern, die alle Lichtwerte so weit verringern, daß der Eindruck einer mondhellen Nacht entsteht. Dieses Verfahren ist zeit- und arbeitskräftesparend, doch nicht für alle Drehbuch- und Wetterbedingungen geeignet. Das kinogeübte Auge vieler Zuschauer wird auch bald die Unterschiede zwischen einer „amerikanischen“ und einer tatsächlichen Nacht herausgefunden haben. Leichter ist es dagegen im Atelier. Hier kann der Kameramann mit seinem Beleuchterkollektiv die Nachtaufnahmen zu jeder beliebigen Tageszeit durchführen. Er wählt dabei eine andere Art der Ausleuchtung und muß den Anschein erwecken, daß die im Raum befindlichen Lichtquellen die Szene erhellen.

Schließlich sind im Drehplan die Rollen des Drehbuchs und die Schauspieler verzeichnet: Jeder Drehtag, an dem sie beteiligt sind, wird in der entsprechenden Spalte mit einem Kreuz versehen. Danach kann der Aufnahmeleiter seine Vorbereitungen treffen. Er muß dafür sorgen, daß die Darsteller zum Drehort gebracht, rechtzeitig geschminkt und kostümiert werden. Jeder Fehler in diesem Planteil, ein kleines Kreuz, das da vergessen wird, hätte also verhängnisvolle Folgen.

Im Filmatelier

Die rote oder gelbe Warnleuchte über dem Eingang blinkt nicht. Wir dürfen unbesorgt eintreten, hier wird im Moment nicht gedreht. Der massive große Bau ist durch hermetisch schließende Stahltüren und Tore zugänglich. Schallschluckende Schleusen verhindern mit ihren Doppeltüren das Eindringen störender Außengeräusche. Als zusätzliche Sicherheit gegen Lärm oder Erschütterung wählte man beim letzten großen Atelierbau in Babelsberg eine kreuzförmige Anordnung von vier Aufnahmehallen, so daß keine direkt an die andere grenzt. Dieses Modell gab dem Atelierkomplex seinen Namen: Tonkreuz. Seine Aufnahmehallen wurden nach den Himmelsrichtungen benannt, in die sie weisen. Die größten Ateliers aber wurden in Babelsberg noch in der Stummfilmzeit gebaut. Das heutige DEFA-Gelände gehörte einst dem mächtigen UFA-Konzern, einer kapitalistischen Filmfirma, die vor allem mit Unterhaltungsfilmen gute Geschäfte machte. Später entstanden hier viele mili-

taristische und faschistische Streifen. Die Namen dieser Atelierriesen weisen noch in jene Herkunftszeit: „Stumme Nord“ und „Stumme Süd“. Zwischen ihnen liegt die größte, die Mittelhalle. Hier kann man wirklich gewaltige Dekorationen aufbauen. Und viele imposante Filmschauplätze, die die Kinozuschauer in ihren Bann zogen, haben unter ihrem hohen Dach einander abgelöst. Ein Viermasten-Zelt mit Zirkusarena und Raubtierzwinger für „Schwarze Panther“, die große Messehalle mit den geheimnisvollen technischen Apparaten für „Abenteuer mit Blasius“ lassen die Dimensionen erkennen, in denen hier gebaut werden kann. So konnte man schon in Himmel und Hölle, in Sultanspaläste und Königsschlösser, in die Saloons der Indianerfilme und in die phantastischen Landschaften außergalaktischer Welten geraten.

Außer lebensnotwendigen Einrichtungen, wie Wasser- und Stromversorgung, Heizungs- und Klimaanlage, verfügen die Ateliers über wichtige technische Ausrüstungen. In der luftigen Höhe des Atelierdachs befinden sich schmale Laufstege, zum Teil beweglich, die es uns erlauben, von jedem Punkt aus auf die Atelierfläche hinunterzuschauen. Elektrisch gesteuerte Winden ermöglichen die Aufhängung der Beleuchterbrücken an Gliederketten und sicheren Drahtseilen. Auch die Stromzuführung kann von hier aus erfolgen, damit nicht ein Gewirr von Kabeln den Atelierraum zur Stolperfalle macht. Der Mann, der beim Aufbau der Dekorationen, aber auch während der Aufnahmen hier oben schaltet und waltet, verdient seine Berufsbezeichnung zu Recht: Höhenwache. Er sorgt dafür,

daß der Kronleuchter an der richtigen Stelle und in der jeweils gewünschten Höhe hängt. Manchmal wird die ganze Decke eines Raumes von hier oben auf die Zimmerdekoration herabgesenkt, wenn sie im Bild sichtbar werden soll, und schon für die nächste Einstellung wieder entfernt. Für den ersten utopischen DEFA-Film „Der schweigende Stern“ wurde eine ganze Dekoration an Stahltrossen hoch oben befestigt und von dort aus steuerbar: Die allseitig bewegliche Kugel der Kommandozentrale einer Raumstation konnte man mit Inventar, Instrumenten und Besatzung in heftige Bewegung versetzen, um die Folgen eines Meteoritensturms vorzutäuschen.

Das Atelier bietet alle Voraussetzungen für eine ungestörte, durch die Technik erleichterte Arbeit. Deshalb wird nach Möglichkeit zuerst im Atelier gedreht. Hier sind alle in ihrer heimischen Umgebung. Die Nähe der Werkstätten und des Fundus erlaubt rasche Hilfe, wenn etwas schnell repariert werden muß oder vergessen wurde. Hier ist man unabhängig von langen Reisewegen und Transportmitteln und sicher vor den Launen des Wetters. Mag es draußen regnen, stürmen oder schneien — im Atelier kann man sich alle Bedingungen schaffen, wann und wie man sie gerade braucht. Das Unwetter vor dem Fenster unserer Zimmerdekoration wird von einer Regenanlage geliefert. Bunter Herbstlaub, vom Requisiteur bereitgehalten, treibt im Sturm einer Windmaschine an den Scheiben vorbei. Kameramann und *Beleuchter* sorgen dafür, daß die Szene bald in abendliches Dunkel gehüllt, bald von Mondlicht erhellt und schließ-

lich von klarer Morgensonne überstrahlt erscheint. Für Nebel oder Rauch sorgt ein *Pyrotechniker*. Maschinen zaubern Schnee, aber auch die herrlichen Eisblumen auf jedes Fenster und die Spinnweben für das düstere Kellergewölbe.

Bis die erste Klappe fällt

Der Arbeitstag vieler Kollegen beginnt lange, bevor im Atelier die Kamera eingeschaltet werden kann. Besonders zeitig müssen die Schauspieler aufstehen, auch wenn sie am Vorabend bis tief in die Nacht noch auf der Bühne gestanden haben. Meist sind ein bis zwei Stunden nötig, um Schauspieler und Kleindarsteller auf die Aufnahmen vorzubereiten. Ihr erster Gang führt sie zunächst in ihre Garderobe, einen kleinen Umkleide- und Aufenthaltsraum. Dort werden sie schon von einem Garderobier oder einer Garderobiere erwartet, die ihnen bei der rollengerechten Einkleidung helfen.

Eine kleine Episode aus dem Atelieralltag mag verdeutlichen, welche Mühe Kostümbildner und Garderobier zuweilen haben, ehe überhaupt gedreht werden kann:

Slatan Dudow, einer der bedeutendsten DEFA-Regisseure der Nachkriegszeit, drehte die Filmsatire „Der Hauptmann von Köln“. In dieser Verwechslungskomödie spielte Rolf Ludwig die Hauptrolle: einen kleinen Kellner, dessen Familienname ihm irrtümlich zu überraschender Berühmtheit verhilft. Er wird nämlich für einen ehemaligen Hauptmann der Hitlerarmee gehalten, der zunächst wegen seiner an-

rühigen Vergangenheit untertauchen mußte und nun von gewissen Leuten wieder gefeiert wird. In der ersten Kellner-Szene kam der Schauspieler in tadellos sitzendem Frack, den ihm die Kostümabteilung maßgeschneidert hatte, in die Dekoration. Der Regisseur aber war unzufrieden. Schließlich sollte dieser Kellner das Prunkstück doch schon viele Jahre getragen haben. Der Anzug durfte also bestenfalls nur noch den verblichenen Glanz früherer Zeiten erkennen lassen. Der ratlose Garderobier suchte verzweifelt im Kostümfundus nach einem passenden Ersatz. Vergeblich. Also mußte der Drehstab pausieren, bis die Mitarbeiter der Garderobe den neuen in einen alten Frack verwandelt hatten. Mühselig wurden unter Zuhilfenahme von Sandpapier und Nagelfeilen Ärmelränder, Saum, Revers und Ellenbogen so lange bearbeitet, bis der herrliche Anzug wirklich abgenutzt aussah. Flüssiges Wachs wurde eingebügelt, um noch ein paar alte Fettflecken vorzutäuschen.

Alles schien endlich so, wie es für Szene und Figur erforderlich war. Der Regisseur war hoch beglückt von der Leistung und dem Einfallsreichtum seiner Mitarbeiter. Jedoch nur bis zur ersten Klappe. Denn als Rolf Ludwig nach vielen Proben zum wiederholten Male das schwere Tablett mit unzähligen Bierseideln hoch über die Köpfe der Gäste zu heben hatte, versagte der lädierte Frack mit unnachahmlichem Geräusch den Dienst. Im mühsam aufgerauhten Ellenbogen klaffte ein riesiges Loch, mit dem sich unser Kellner nicht einmal in der billigsten Vorstadtkneipe hätte zeigen dürfen, geschweige denn in diesem Aus-

flugslokal. Die Aufnahme mußte also unterbrochen werden. Erst nachdem sich der Garderobier als wirklicher Meister im Kunststopfen erwiesen hatte, kam am späten Abend die Szene schließlich doch noch glücklich in den Kasten.

Viel Zeit und große Mühe verwenden danach die Maskenbildner auf ihre Verwandlungskunst. Nach den Forderungen der Rolle muß die vorhandene Haarpracht frisiert und hergerichtet oder durch Perücken und Haarteile ergänzt oder ersetzt werden. Da sind Kinn- und Backenbärte zu kleben, und vielleicht ist ein prächtiger Vollbart anzulegen. Der Schauspieler muß aber auch geschminkt werden. Denn das grelle Licht vieler Lampen würde ihn bleich und kränklich erscheinen lassen. Der Maskenbildner hat dabei zu berücksichtigen, daß die natürliche Gesichtsfarbe bei jedem Menschen verschieden ist und auch vom Hauttyp abhängt. Er muß sich davor hüten, diese notwendige und schöne Unterschiedlichkeit einfach „wegzuschminken“, so daß alle Mitspieler ähnlich oder gleich ausschauen. Das Aussehen des Darstellers wird aber auch von seinem Kostüm und der dekorativen Umgebung beeinflusst, in der er sich bewegt. Die kräftigen Farben der Stoffe, Tapeten und Möbel rufen einen warmen oder kalten Widerschein auf den Gesichtern hervor. Der Maskenbildner kann verhindern, daß der Träger eines purpurroten Gewandes mit

Diese Tafelszene aus „Sechse kommen durch die Welt“ bereiteten Masken-, Kostümbildner, Garderobier und Requisiteur gründlich vor



leuchtender Trinkernase und Apfelbäckchen erscheint oder ein anderer in graublauer Uniform bleich wie der Tod herumläuft. Deshalb müssen Filmszenenbildner, Masken- und Kostümbildner nicht nur beim Entwurf der Ausstattung, sondern auch an jedem Drehtag sehr eng mit dem Kameramann zusammenarbeiten, damit der für die Rolle und Szene notwendige und gewünschte Farbeffekt entsteht.

Noch während unsere Darsteller angezogen und geschminkt werden, beginnt im Atelier ein reges Treiben. Die Beleuchter richten das Grundlicht ein, mit dem die ganze Dekoration erreicht und so erhellt werden kann, daß sie auf dem Filmbild deutlich wiederzuerkennen ist. Verschiedene Arten von Lampen schaffen den jeweils gewünschten Tages- oder Kunstlichteindruck. Der Kameramann, sein Assistent, der Oberbeleuchter und seine Brigade arbeiten dabei eng zusammen. Bühnenfacharbeiter verlegen inzwischen eine Schienenbahn für den Kamerawagen und bringen das wuchtige *Stativ* mit dem hydraulischen Pumpwerk für vertikale Bewegungen der schweren Tonfilmkamera in Position. Ein zweiter Kamera-Assistent bereitet die Bildaufnahme vor, legt den Film ein und füllt in der Dunkelkammer Ersatzkassetten mit dem Negativmaterial, damit der Drehprozeß später nicht durch solche technischen Arbeiten aufgehalten wird. Der *Tonmeister* installiert mit seinem Assistenten die Tonapparatur, Mikrofone und Magnettongeräte, die eine genaue Aussteuerung jeder Aufnahme ermöglichen.

Für Musikfilme wird die Szene nach einer bereits

vorher aufgenommenen Musik inszeniert, gespielt und getanzt. Dieses Verfahren wurde zuerst in Hollywood angewandt und erhielt dort seinen englischen Namen *Play-back-Technik*, also „Spiel-nach“-Musik oder -Gesang. In Musikfilmen mit besonderen stimmlichen Anforderungen ist dadurch eine sehr wirkungsvolle künstlerische Arbeitsteilung möglich: Filmschauspieler verkörpern die Rolle, und berühmte Sängerinnen und Sänger „leihen“ ihnen ihre Stimme für Lieder und Arien. Die Schauspieler müssen dabei natürlich den Eindruck erwecken, als sängen sie selbst. Also singen sie mit, was der Play-back-Recorder ins Atelier einspielt. Man kann sich leicht vorstellen, was dabei mitunter für eine Katzenmusik entsteht.

So kann man für den Film getrost auch ausländische Schauspieler verpflichten, selbst wenn sie unsere Sprache nicht oder nur unvollkommen beherrschen. In diesem Falle wird ihre Rede später durch eine Nachaufnahme mit einem anderen Schauspieler ersetzt, nachsynchronisiert.

Auch der Szenenbildner hat bis zum Probenbeginn mit seinem Requisiteur alle Hände voll zu tun.

Sind im Atelier alle Vorbereitungen beendet, bittet der Aufnahmeleiter die Schauspieler, die bei der ersten Einstellung mitwirken, in die Dekoration.

Probieren geht über studieren

Den größten Teil der Arbeitszeit nehmen nun die Proben in Anspruch. Der Regisseur beginnt mit einer Stellprobe und legt die Ausgangsstellung fest. Die Darsteller probieren Varianten des Zusammenspiels,

bis der günstigste szenische Ablauf gefunden ist. Der Kameramann verfolgt dies alles durch den Sucher seines Apparates. Denn nur so kann er den genauen Bildausschnitt kontrollieren. Mehrere Proben sind nötig, um den Schienenwagen in die jeweils gewünschte Position zu bringen oder mit Kameraschwenks die wichtigsten Vorgänge und Momente dieser Szene zu erfassen. Einer der Assistenten markiert wichtige Haltepunkte – die Standorte der Schauspieler und ihre jeweilige Entfernung von der Kamera. Denn danach muß er die Schärfe am Objektiv einstellen und immer wieder entsprechend korrigieren, „nachziehen“, wie es in der Ateliersprache heißt. Ein Tonassistent verfolgt die Darsteller mit seinem Mikrofon und wird dabei aber auf der Hut sein, daß er damit nicht selbst ins Bild gerät.

Der Kameramann geht nun an die genaue Ausleuchtung der Szene. Da müssen Schatten aufgehellt werden, die durch die verschiedenen künstlichen Lichtquellen entstanden, aber erst durch die Bewegung der Schauspieler im Raum erkennbar geworden sind. Das Sonnenlicht wirft bekanntlich nur einen Schatten. So würden wir es befremdlich finden, wenn unsere Schauspieler in der Dekoration gleich mehrere hätten. Auf dem Fußboden werden Kreidezeichen oder kleine, leicht zu ertastende Holzleisten angebracht: Diese erleichtern es dem Schauspieler, bei allen Wiederholungen und Bewegungen die verabredete Position genau zu finden, die ihm die Schärfe des Bildes sichert und ihn ins beste Licht rückt. Besonders in größeren Dekorationen, in denen die Aus-

leuchtung längere Zeit erfordert, befreit man den Schauspieler von den ermüdenden Stellproben durch ein *Licht-Double*. Das erlaubt dem Regisseur, die Zeit mit dem Darsteller für Dialog- und Spielproben zu nutzen. Die Sprachgestaltung ist für die Wirkung des Films sehr wichtig und die Arbeit am Text für den Schauspieler gar nicht so einfach, selbst wenn er nur ein durchschnittliches Tagespensum von zwei bis vier Minuten Textlänge perfekt beherrschen muß.

Im Umgang mit der Sprache hat ein Bühnenschauspieler beim Film viele Besonderheiten zu berücksichtigen. Auf der Bühne muß er, auch wenn er zu flüstern vorgibt, mindestens so laut und deutlich sprechen, daß er noch in der letzten Reihe und im obersten Rang zu verstehen ist. Deshalb spricht man auch von der Bühnensprache, wenn jemand besonders exakt redet und ein wenig gekünstelt jedes einzelne Wort, ja jede Silbe „auf der Zunge zergehen“ läßt. Im Film sorgt die Technik dafür, daß jeder so sprechen kann, wie es die Rolle vorschreibt und die jeweilige Situation verlangt. Hier darf das geflüsterte Wort wirklich hingehaucht sein. Die Lautstärke kann der Tonmeister später noch bestimmen, ohne daß dadurch der Charakter der sprachlichen Äußerung zerstört wird. Oft entscheidet schon die Lautstärke oder die Betonung eines Wortes darüber, wie die Szene „ankommt“. Ein Satz kann als Frage, als Behauptung oder als Befehl gesprochen werden und damit grundverschiedene menschliche Beziehungen zum Ausdruck bringen. Oft wird dem Darsteller im

Film eine stärker umgangssprachliche Rede, manchmal sogar ein Dialekt erlaubt oder abverlangt. Dies ist weder leichter noch schwerer als der künstlerische Vortrag einer Rolle auf der Bühne vor einem großen Publikum. Es ist nur eine andere Art der Gestaltung. Auch sie will geübt und gelernt sein. Der Schauspieler muß sich ja den Text einer für ihn erst einmal fremden Figur zu eigen machen. Die Darstellung dieser Gestalt wird erst dann glaubwürdig sein, wenn man Spiel und Sprache als Einheit empfindet.

Nicht nur die Sprache der Darsteller, auch ihr Spiel hat vor der Kamera eigene Gesetze. *Mimik* und *Gestik*, also der Gesichtsausdruck und die körperlichen Bewegungen, die „Sprache“ der Hände, sind für die Zuschauer im großen Theatersaal bestimmt. Durch das Auge der Kamera betrachtet, würde die dort notwendige Betonung und Deutlichkeit des Spiels künstlich und lebensfremd, „theatralisch“ wirken. Der Schauspieler muß deshalb seine Bewegungen, seine Mienen und Gebärden der jeweiligen Einstellungsart anpassen. Starke Bewegungen und große Gebärden sind in der Totale und Halbtotale eher möglich als in der Nahaufnahme. Hier würden sie übertrieben erscheinen, so als sähen wir alles durch ein Vergrößerungsglas: Die Kamera erzeugt diesen Effekt nicht nur mit wachsender Nähe zum Aufnahmeobjekt, sondern auch durch das Objektiv. Eine lange Brennweite holt Entferntes heran und isoliert es von seiner natürlichen Umgebung, vergrößert alles, was uns ohnehin schon nahe ist. Bewegungen werden gesteigert, Blicke bedeutungsvoller, ein Mienen-

Spiel wird schnell zur Grimasse. Ein harmlos kauender Mund wird so zum gefräßigen, alles zermalmenden Maul, Blicke scheinen uns zu durchbohren, ein Zeigefinger wird zur gefährlichen Drohung.

Kameramann, Regisseur und Darsteller haben an alle diese Wirkungen zu denken, wenn sie das Spiel für jede einzelne Einstellung immer und immer wieder probieren.

Endlich erfolgt die Generalprobe. Kommandos ertönen. Wer sich jetzt noch bewegen muß, tut es möglichst auf Zehenspitzen. Denn jedes Arbeitsgeräusch würde die notwendige Konzentration stören und eine technisch einwandfreie Aufnahme gefährden.

Der Regisseur gibt das Startzeichen: „Ton fährt mit!“ Bei dieser letzten Probe wird bereits eine Tonaufnahme gemacht, die sich der Regisseur zur Kontrolle noch einmal vorspielen läßt, um dem Darsteller vielleicht noch einen Hinweis zum sprachlichen Ausdruck zu geben. Das Spiel beginnt und läuft bis zum glücklichen Ende dieser Einstellung oder bis zu einer der vielen möglichen Unterbrechungen. Da kann eine Bewegung des Schauspielers zu spät oder zu früh kommen, wird eine Kamerafahrt oder ein Schwenk verpaßt, ein Wort in der Aufregung vergessen, eine Lampe fällt aus, oder einer der vielen Beteiligten muß niesen ... Doch auch wenn dies alles nicht passieren sollte, gibt es immer noch kleine Korrekturen durch den Regisseur, den Kameramann, Wünsche des Tonmeisters oder neue Spielvorschläge des Darstellers. Oft sind viele Stunden intensiver Probenarbeit nötig, ehe alles aufeinander eingespielt ist und klappt.

Nun erst kann die Aufnahme vorbereitet werden, denn das Farbfilmmaterial ist teuer und darf nicht für künstlerische und technische Proben vergeudet werden.

Jetzt wird die Klappe gehalten

Es wird Ernst. Der Aufnahmeleiter verschafft sich mit respekt einflößender Stimme Gehör: „Aufnahme vorbereiten, es wird gedreht!“ Noch einmal beginnt ein hektisches Treiben. Da muß ein Gürtel geradegerückt, ein Fleck weggebürstet werden, da hat in stundenlanger Probenarbeit das Make-up gelitten, sind Schweißtröpfchen wegzupudern und eine Frisur zu richten. Der Requisiteur hätte beinahe vergessen, die Uhr zurückzustellen, die im Bild die inzwischen vergangene Probenzeit anzeigt anstelle der für diese Szene vielleicht wichtigen Tagesstunde. Der Pyrotechniker entzündet das Kaminfeuer und täuscht mit seiner Räucherpfanne, auf der das unschädliche Pulver verdampft, den Qualm vieler bereits gerauchter Pfeifen oder Zigarren vor, wenn es das Drehbuch vorschreibt. Auf einen Hinweis des Tonmeisters bittet der Assistent den Schauspieler um „etwas mehr Stimme“. Der Aufnahmeleiter treibt zur Eile: „Bild frei!“ Nun dürfen sich nur noch die Darsteller vor der Kamera aufhalten.

Der Regisseur übernimmt das Kommando im Atelier. „Abläuten!“ Ein Summer ertönt und gibt das Signal

Der Pyrotechniker sorgt dafür, daß nur die Dekoration in Flammen steht – Szene aus „Wer reißt denn gleich vorm Teufel aus“



für die Einschaltung des roten Warnlichts vor allen Ateliertüren. „Ton ab!“ Aus dem Tonwagen oder dem Hintergrund des Ateliers bestätigt der Tonmeister: „Ton läuft.“ – „Kamera ab!“ – „Kamera läuft.“ – „Klappel!“ Und jetzt also passiert das, worauf wir so lange warten mußten. Ein Bühnenarbeiter, der berühmte „Klappenmann“, springt mit einer kleinen zweiteiligen, beweglichen schwarzen Tafel ins Bild und schlägt sie, für die Kamera sichtbar und für das Mikrofon hörbar, zu. Dabei nennt er die Einstellungsnummer und die jeweilige Wiederholung – in unserem Falle zum Beispiel: „501 – das erste Mal“.

Auf dem Filmstreifen ist nun verewigt, was auf der *Klappe* auch zu lesen ist. Auf dem oberen Teil ist die Nummer des Films und sein Titel vermerkt sowie der Name des Regisseurs, des Kameramannes, des Tonmeisters und Produktionsleiters. Der untere Teil wird mit Kreide vor jeder Aufnahme neu beschriftet: die Einstellungsnummer und hinter dem Schrägstrich die Zahl der jeweiligen Wiederholung, die mitgedreht wurde. Oft wird zusätzlich die vom Kameramann angestrebte Lichtstimmung („Tag“, „Nacht“ oder „Dämmerung“) für das *Kopierwerk* vermerkt, damit die Kollegen dort eine Nachtaufnahme nicht etwa für eine Unterbelichtung halten. Wenn die Aufnahme ohne Ton erfolgt, finden wir auf der Klappe ein „St“, das heißt „stumm“.

Noch immer ist die Klappe für den weiteren Arbeitsprozeß unersetzlich. Nur mit ihrer Hilfe kann die *Schnittmeisterin* herausfinden, um welche der vielen Drehbucheinstellungen es sich handelt, und vom

Regisseur erfahren, welche der drei oder acht Wiederholungen er für die beste hält und in den Film „einschneiden“ möchte. Der Klappenschlag ist außerdem ein wichtiges Hilfsmittel, um die getrennte Aufnahme von Bild und Ton später wieder so zusammenzufügen, daß wir von *Synchronität* sprechen können. Darunter versteht man die zeitliche Übereinstimmung von Bild- und Toneindruck, die jeder Zuschauer im Kino vor allem an der Sprache und Lippenbewegung kontrollieren kann. Schon eine Verschiebung von acht Einzelbildern auf dem kilometerlangen Filmstreifen genügt, um die Differenz von Ton- und Bildeindruck im Kino als *Asynchronität* störend zu empfinden.

Ist der Klappenmann nach seiner Ansage aus dem Bild verschwunden, gibt der Regisseur den Schauspielern das Startsignal: „Bitte!“ Mit großer Konzentration verfolgt er das Spiel, kontrolliert er, ob alles, wie vereinbart und geprobt, gelingt. Die Regieassistentin achtet darauf, daß der Text des Drehbuchs mit keinem Wort und keiner Silbe verändert wird. Jede Abweichung muß sie dem Regisseur nach der Aufnahme mitteilen. Daraufhin wird er entscheiden, ob er kleine Veränderungen im Dialog billigen kann oder ob die Aufnahme noch einmal gedreht werden muß.

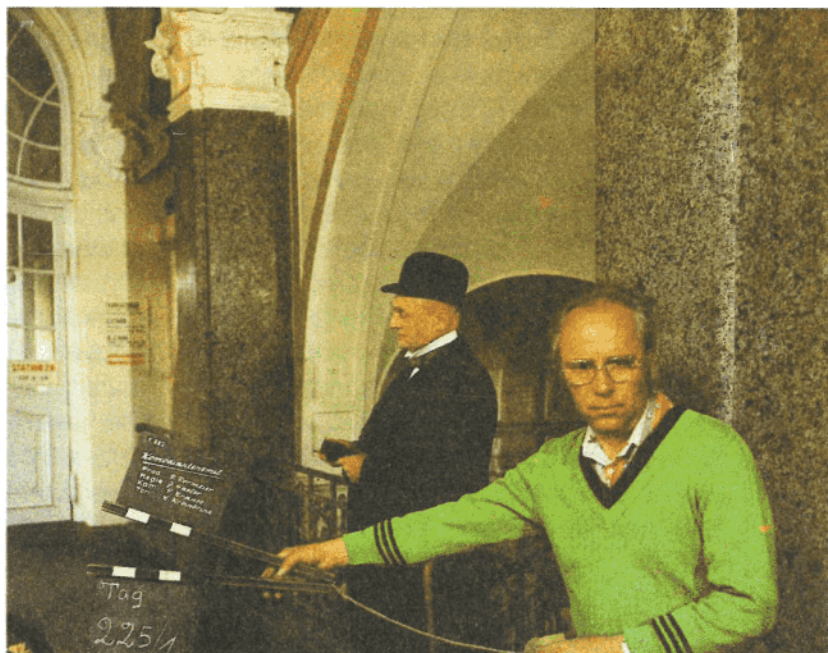
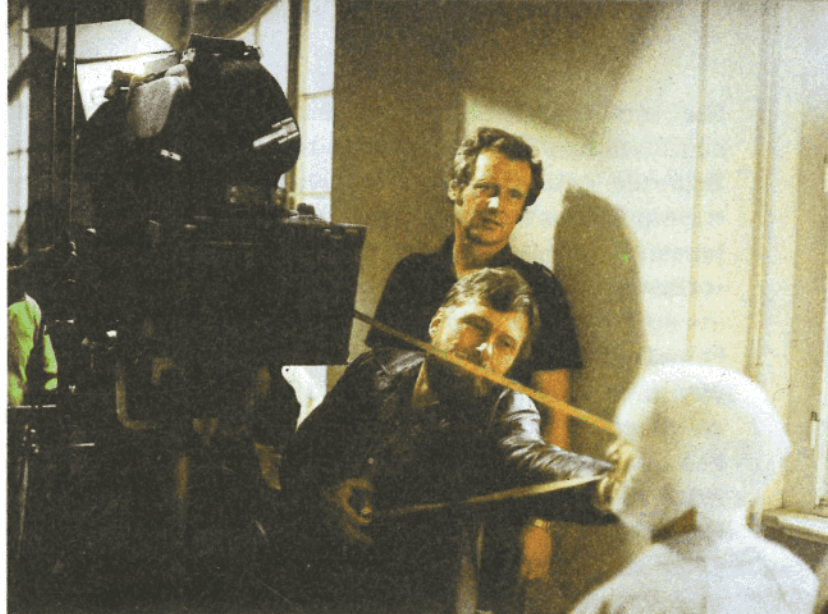
Die Ateliersekretärin schreibt einen Bildbericht, der alles festhält, was in der Einstellung passiert. Sie stenografiert auch den endgültigen Text der Schauspieler. Darüber hinaus notiert sie die Länge der Einstellung und das verbrauchte Filmmaterial. Auf diese

Weise kann der Regisseur während der ganzen Drehzeit kontrollieren, daß er die *Metrage* einhält. Und der Kameramann weiß somit, ob das unbelichtete Material in seiner Kassette für die nächste Wiederholung oder die neue Einstellung reicht. Es wäre ihm sehr peinlich, wenn die Schauspieler sich vergeblich anstrengen, alle Beteiligten umsonst arbeiten würden, weil ihm während der Aufnahme der Film zu Ende geht.

Auch wenn es am Spiel der Darsteller und am technischen Ablauf der Aufnahme nichts auszusetzen gibt, muß zumeist mindestens eine Wiederholung erfolgen, damit man unter zwei guten Varianten die bessere für den Schnitt auswählen kann. Das ist aber zugleich eine Sicherheitsmaßnahme. Erst wenn eine erste Ansichtskopie aus dem Kopierwerk zurückgekommen ist, kann die Qualität der geleisteten Arbeit mit letzter Gewißheit beurteilt werden. Manchmal enthüllt erst die Vergrößerung auf der Leinwand versteckte Fehler und Mängel. Da kann ein Mikrofon ins Bild geraten, ohne daß der Kameramann es durch den Sucher schon während der Aufnahme entdeckt hat, da kann der Darsteller ein wenig aus dem Zentrum des für ihn bestimmten Lichts getreten sein, ohne es zu bemerken. Schließlich gibt es aber auch technische Fehlerquellen, die eine einwandfreie Aufnahme zunichte machen können.

Oben: Kurz vor der Aufnahme nochmalige Schärfenkontrolle mit dem Bandmaß

Unten: Kamera läuft, gleich fällt die erste Klappe



Die hochkomplizierte Kameratechnik mit einem schrittweisen Filmtransport von 24 Einzelbildern pro Sekunde setzt einen exakt arbeitenden Bewegungsmechanismus voraus, in dem der Filmstreifen für jedes Einzelbild angehalten, belichtet und danach weiterbewegt werden muß. Die gewaltige Vergrößerung des Bildfeldes (von 22 Millimeter auf dem Filmstreifen auf eine 20 und mehr Meter breite Leinwand im Kino) erfordert trotz dieser ständigen Bewegungsvorgänge in der Kamera eine hohe Genauigkeit des Bildstandes.

Auch mögliche Mängel des Negativmaterials, bei der Produktion oder im Bearbeitungsprozeß verursacht, sind erst erkennbar, wenn die Aufnahme entwickelt und kopiert ist. Deshalb darf eine Dekoration erst abgebaut werden, nachdem alle darin gedrehten Einstellungen vom Kopierwerk als technisch perfekt und vom Regisseur als künstlerisch vertretbar bestätigt sind. Wird während der Aufnahme ein künstlerischer oder technischer Fehler entdeckt, so wird sie sofort abgebrochen und gar nicht erst kopiert. Erst wenn ein oder zwei Wiederholungen die Ansprüche aller beteiligten Künstler befriedigen, ertönt das befreiende Kommando des Regisseurs: „Gestorben!“ – die Einstellung ist „im Kasten“, ist abgedreht; die nächste von 500 oder mehr wird vorbereitet ...

Am Ende eines Drehtages

Der Drehtag, der für manche Mitarbeiter so zeitig begann, endet für sie und viele andere nicht etwa mit

der letzten Klappe. Noch bevor jemand das Atelier verläßt, verteilt der Aufnahmeleiter an alle einen Handzettel mit dem genauen Tagesablaufplan für den nächsten Tag. Der Regisseur bespricht mit Kameramann, Oberbeleuchter, Tonmeister, Kostüm-, Szenen- und Maskenbildner, Aufnahmeleiter und Regieassistent die neuen Aufnahmen. Die Mitarbeiter der Ausstattung und der Technik bereiten schon alles vor für den kommenden Morgen. Häufig bedeutet das den Umzug in eine andere Dekoration im selben Atelier oder auch an einen anderen Aufnahmeort.

Besonders wertvolle Geräte, wie Mikrofone, Kamera- und Tonapparaturen, werden abgebaut und sorgfältig unter Verschuß genommen. Das geschieht nicht nur, um sie vor Verlust zu schützen. Sie müssen in den Werkstätten auch während der Drehzeit gesäubert, technisch kontrolliert und gewartet werden, damit ihre Funktionstüchtigkeit voll erhalten bleibt.

Die Ateliersekretärin hat den ganzen Tagesablauf in einem stenografischen Protokoll festgehalten. Jetzt muß sie die verschiedenen Berichte schreiben, die für den weiteren Arbeitsablauf unerlässlich sind. Zuerst wird der Bildnegativbericht gebraucht. Denn er begleitet die Filmbüchsen aus dem Atelier in das studioeigene Kopierwerk.

Hier wollen wir nun einen kurzen Blick auf die Filmtechnik werfen. Jeder von uns hat schon einmal einen Kleinbildfilm in der Hand gehalten. Dieser nur 35 mm breite Filmstreifen dient auch im Studio als Aufnahme-material. Die Löcher zu beiden Seiten, die Perforation, sind für den Filmtransport in der Kamera, in den

Entwicklungs- und Kopiermaschinen und schließlich in den Vorführgeräten notwendig. Nach jeder Belichtung eines Einzelbildes rastet ein Greifermechanismus ein und zieht den Filmstreifen weiter. Dies muß 24mal in der Sekunde geschehen, damit der Eindruck einer ununterbrochenen Bewegung entsteht. Ziehen wir aus einer neuen Fotokassette ein Stück Film heraus, so bemerken wir bald eine zunehmende Schwärzung auf einer Seite. Das ist die fotografische, lichtempfindliche Schicht, die anzeigt, daß wir es mit noch unbelichtetem Negativmaterial zu tun haben. In der Dunkelkammer entnimmt der Kamera-Assistent das belichtete Material aus den Kamerakassetten und legt es in Filmbüchsen, die mit einem Klebeband fest verschlossen werden.

Anhand des Bildberichts wird das belichtete Material im Kopierwerk entwickelt und kopiert. Das entwickelte Negativ ist nun das kostbarste Gut. Würde es beschädigt oder zerstört, so wäre die ganze Arbeit umsonst gewesen und die Aufnahme müßte noch einmal wiederholt werden. Im technologischen Prozeß können mechanische oder chemische Schäden durchaus einmal auftreten. Da gibt es Kratzer und Schrammen, Risse der Perforation oder des Films. Chemische Schäden am Negativ können im Entwicklungsprozeß entstehen, wenn das Material zu lange im Entwicklerbad bleibt oder die dafür erforderlichen Temperaturen nicht ganz genau eingehalten werden.

Um das wertvolle Negativ nicht mehr als notwendig zu strapazieren, wird davon vorerst nur ein einziges Positiv gezogen, das als Arbeitskopie in den Schnei-

deraum kommt. Im Kopierwerk weiß man aus dem Bildnegativbericht, welche der aufgenommenen Einstellungswiederholungen für die Weiterarbeit in Frage kommen und kopiert werden müssen. Alle abgebrochenen Aufnahmen und solche Wiederholungen, die schon im Atelier als unzureichend oder fehlerhaft erkannt wurden, tragen bereits den Vermerk „NK“ – nicht kopieren. Die Aufnahmen eines Tages, die aus dem Kopierwerk zurückkommen, werden in der Ateliersprache „Muster“ genannt.

Das kopierte Material wird nun im Schneiderraum von der Schnittmeisterin und ihrer Assistentin zur ersten Vorführung technisch vorbereitet. Das ist gar nicht so einfach. Denn Bild und Ton wurden ja getrennt aufgenommen. Mit Hilfe der Klappenansage auf dem Tonstreifen und des Klappentextes, der im Filmbild festgehalten ist, müssen Bild und Ton so angelegt werden, daß sie bei der Ansicht am Schneidetisch oder im Vorführraum synchron laufen. Zu diesem Zweck muß jedoch die Tonbandaufnahme zunächst umgespielt werden. Bei der Aufnahme im Atelier wurde das schmale Magnetband, das wir kennen, benutzt. Um aber eine volle Synchronität herzustellen, braucht man jetzt 35mm breiten Magnetfilm, der dieselbe Perforation hat wie das Bildmaterial.

Zum ersten Mal nach der Aufnahme können Schnittmeisterin und Regisseur nun das Ergebnis der mühsamen Atelierarbeit betrachten. Am Schneidetisch kann der Film jederzeit angehalten werden, um alles genau zu kontrollieren, was vielleicht bei der flüchtigen Beobachtung während des bewegten Ablaufs

einer Einstellung übersehen wurde. Für die Entscheidung des Regisseurs, welche der Wiederholungen er für den endgültigen Film auswählen möchte, genügt jedoch der kleine Betrachtungsschirm des Schneidetischs nicht. Schließlich ist die ganze Arbeit ja für die große Leinwand des Kinotheaters bestimmt. Farbe, Form und Bewegung des Bildes kommen erst in dieser imposanten Vergrößerung richtig zur Wirkung.

In einer kleinen Studiovorführung wird das Material mehrfach hintereinander gezeigt und vom Regisseur „ausgemustert“, also nach künstlerischen Gesichtspunkten die jeweils beste Variante ausgewählt. Der Regisseur achtet dabei besonders auf das wirkungsvolle Spiel der Darsteller. Ein Augenaufschlag, Länge und Ausdruck eines bestimmten Blicks, jede *Geste* und körperliche Bewegung, die Beziehung der Gestalten zu ihren Partnern und der räumlichen Umgebung – das alles entscheidet mit über unsere Gedanken und Gefühle, unser Filmerlebnis im Kino. Oft fällt dem Regisseur die Wahl sehr schwer, besonders dann, wenn er sich zwischen mehreren gleich guten Varianten entscheiden muß. Sein wichtigster Berater ist hierbei der Kameramann. Dieser achtet vor allem auf die künstlerisch-technische Qualität: die richtige Schärfe, die Gleichmäßigkeit der Schwenks und Kamerafahrten, Ausleuchtung und *Bildkomposition*. So muß die gemeinsame Auswahl des Materials mit größter Konzentration und Gewissenhaftigkeit vorgenommen werden, auch wenn sie am Ende eines langen und anstrengenden Drehtags erfolgt.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben

Während die Dreharbeiten im Atelier noch in vollem Gange sind, werden bereits die Vorbereitungen für die Außenaufnahmen getroffen. Produktions- und Aufnahmeleiter müssen die Personen- und Materialtransporte sichern und die Hotelbestellung für den großen Drehstab überprüfen. Meist arbeitet zu dieser Zeit schon ein Bautrupp unter Leitung eines Architekten an Ort und Stelle, um die Schauplätze herzurichten und notwendige Dekorationen aufzubauen. Im Studio aber rüstet man sich für die Außenaufnahmen wie zu einer großen wissenschaftlichen Expedition. Nicht selten ist der Drehstab viele Wochen, manchmal sogar monatelang ununterbrochen unterwegs, besonders wenn die Reise ins Ausland geht.

Alle Mitarbeiter sind selbst für die Bestellung ihres Materials und ihrer Arbeitsgeräte verantwortlich, für die transportsichere Verpackung und vollständige Verladung alles dessen, was draußen gebraucht wird. Kostüme, Requisiten, Lampen, Aufnahmetechnik und Filmmaterial werden auf weiten Reisen in großen Containern transportiert.

Bevor der große Drehstab an Ort und Stelle eintrifft, sorgt eine kleine Vorausabteilung für eine gut vorbereitete Ankunft. Es müssen Garderoben- und Schminkräume, Aufenthalts- und Arbeitszimmer zur Verfügung stehen, eine Dunkelkammer für Filmmaterial und Fotoarbeiten und Unterkünfte für alle Mitarbeiter. Telefon und Fernschreiber sind für die ständige Verbindung zum heimatlichen Studio und zu

den Theatern unerlässlich und ermöglichen eine reibungslose Organisation der Aufnahmearbeiten.

Der Produktionsleiter sucht sofortigen Kontakt zur nächstgelegenen Wetterwarte oder meteorologischen Station. Denn die Planung der Außenaufnahmen hängt ja nun ganz von den Witterungsbedingungen ab, die das Drehbuch vorschreibt. Von den eigenen Farbaufnahmen wissen wir, daß die schönsten Motive in der freien Natur im Bild oft allen Reiz verlieren, wenn wir nicht die Sonne zum Verbündeten haben. Denn ein wolkenverhangener Himmel zwingt uns, die *Blende* allzuweit zu öffnen, wobei die Tiefenschärfe verlorengeht und alles konturlos erscheint, was uns erst durch Licht und Schatten kontrastreich entgegentritt. Nebel und Regen aber sind wohl die schlimmsten Feinde für den Drehstab, der oft rat- und tatenlos herumsitzt, wenn wieder einmal ein ausgedehntes Tief die kostbaren Tage im doppelten Sinne trübe macht.

Falls das Drehbuch dagegen Nebel oder Gewitterguß verlangt, so machen sich die Filmleute dies lieber selber, als lange auf die Launen des Himmels zu vertrauen. Die Räucherpfanne des Pyrotechnikers oder die Regenanlage dicht vor der Kamera können diese Naturerscheinungen täuschend ähnlich ersetzen. Sie hüllen nur soviel in Dunst und Nässe, wie der

Oben: Die Regenmaschine läßt sich auch durch einen Feuerwehrschauch ersetzen

Unten: Besonders bei Regenaufnahmen muß vor jeder weiteren Einstellung die Schminke wieder aufgefrischt werden



Regisseur bestimmt, ohne die ganze Landschaft in häßliche Unkenntlichkeit zu tauchen.

Besonders gefürchtet sind die Außenaufnahmen im Hochgebirge. Für die herrlichen Postkarten der Landschaftsfotografen mag ein einziger Augenblick schönster Sonne genügen. Eine begonnene Filmszene aber muß mit all ihren zusammenhängenden Einstellungen unbedingt in derselben Lichtstimmung weitergeführt und abgedreht werden. Die in den Bergen sehr rasch wechselnden Wetter- und Lichtverhältnisse erschweren und verlängern die Arbeit oft bis zur Verzweiflung. Manchmal führt ein plötzlicher Lichtwechsel zum Abbruch einer Einstellung, die nur wenige Sekunden lang ist.

Der Kameramann und sein Assistent beobachten mit geschwärzten Spezialgläsern ununterbrochen den Himmel, berechnen nach dem Tempo der Wolkenbewegung das nächstmögliche „Sonnenloch“ und geben dem Regisseur und dem Drehstab entsprechende Vorankündigungen für den Szenenbeginn. Dabei müssen sie nicht nur an die Lichtverhältnisse unmittelbar am Aufnahmeort, dicht vor der Kamera, denken. Die Tiefe des Bildes muß in den Totalen und Halbtotale gut „ausgeleuchtet“ sein. Denn gerade bei den Landschaftsmotiven spielt der Mittel- und Hintergrund eine wichtige Rolle. Für den Vordergrund und für den begrenzten Blickwinkel von Nah- und Groß-

Oben: Kameramann und Beleuchter beim Ausleuchten einer Tageszene

Unten: Kameraproben gehen der Dreharbeit voraus



einstellungen hingegen kann der Kameramann schon eher die natürlichen Bedingungen technisch überlisten. Große Silberblenden helfen, das Bild aufzuhellen oder bei besonders kräftiger Sonne allzu starke Schattenbildungen zu mildern. Spezielle Scheinwerfer und Lampen, die ein Licht geben, das dem Sonnenschein ähnlich ist, eignen sich zwar für begrenzte Objekte im Vordergrund, doch sobald die Weite der Totale ins Blickfeld gerät, käme der Schwindel an den Tag. So sind große transportable Lichtmaschinen ein unentbehrlicher Begleiter der Drehstäbe. Ihr gewaltiger Lärm dringt allerdings auch von einem abgelegenen Standort störend zum Schauplatz der Aufnahmen. Doch nicht nur aus diesen Gründen hat die Tonmannschaft unseres Drehstabes „ein schweres Brot“.

Die Sorge um den guten Ton

Auch wenn die Lichtmaschine schweigt, kann außerhalb des Ateliers meist nur *Primärton* aufgenommen werden. Die Ursachen können mannigfacher Art sein. Selbst dort, wo wir vor Straßenlärm und Fabrikgeräuschen sicher sind, wie in der freien Natur schöner Landschaften, pfeifen Lokomotiven, donnern hoch in der Luft moderne Düsenmaschinen. Doch auch ein kläffender Köter, der rauschende Gebirgsbach, das sanfte Geplätscher eines stillen Sees oder die Brandung des Meeres kommen dem Tonmeister bei der Aufnahme selten so zurecht, wie er sie später für die Filmszene vielleicht wirklich braucht. Notwendige Sprachaufnahmen werden am Außenschauplatz zwar

„mitgefahren“, später jedoch durch eine Nachsynchronisation ersetzt, dienen also nur als Anhaltspunkt für die weitere Arbeit.

Unabhängig vom Drehstab müssen unsere Tonleute viele für den späteren Film notwendige Originalgeräusche einfangen – die Stimmen der Natur oder das Getöse der Technik einer Industrielandschaft. Das ist eine sehr interessante, aber auch mühsame Arbeit. Der Kameramann kann heute mit einem Teleobjektiv auch sehr entfernte Objekte „heranholen“ und groß ins Bild bringen. Doch selbst die modernsten Richtmikrofone, die den Einfallswinkel der Schallwellen begrenzen und für störende Umweltgeräusche weniger empfindlich sind, haben längst keine solche Reichweite.

So muß der Tonmeister mit seinem Mikro-Assistenten oft weite und gefährliche Alleingänge wagen, um bestimmte Geräusche, die noch nicht im Geräuscharchiv des Studios als „*Tonkonserve*“ gespeichert sind, nach Hause zu bringen, damit sie für die spätere Kombination mit Bild und Sprache zur Verfügung stehen. An den sprudelnden Wildbach oder den tosenden Wasserfall ist zumeist noch leicht heranzukommen. Schwerer wird es schon, den Flügelschlag der Wildgänse, das Klopfen des Spechts, den Ruf des Kuckucks, das hungrige Geschrei der Jungtiere im einsamen, hochgelegenen Horst der Greifvögel festzuhalten.

Die Geräusche haben später im Film eine doppelte Aufgabe. Sie tragen zur lebensnahen realistischen Schilderung eines Schauplatzes bei, also dazu, was

wir die Atmosphäre eines Handlungsortes nennen. Ob wir eine Szene als echt oder künstlich empfinden, hängt sehr oft von der Genauigkeit und Wirksamkeit dieser Gestaltung ab. Daneben aber sind Geräusche am Stimmungswert des Films beteiligt und prägen Genre und Stil des Films mit. Das leise, zögernde Knarren der Hoftür in der Stille der Nacht oder das ferne Heulen eines Wolfes, die geheimnisvoll schauerlichen Geräusche des Moors, das sanfte Zirpen einer Grille oder der heisere Schrei des Esels – das alles kann uns zusammen mit dem Bild in eine ganz besondere Stimmung versetzen und eigene Erwartungen auslösen, ernste und dramatische oder auch komisch-heitere Wirkungen erzeugen. Solche verschiedenartigen Effekte können nicht immer im voraus berechnet und bereits im Drehbuch beschrieben werden, so daß der Tonmeister sie nur noch zu suchen und aufzunehmen hat. Oft entscheidet erst der spätere Versuch, die Erprobung von Ton-Varianten, welches die bessere und wirksamere Lösung ist. Das vielstimmige Geplärr einer ganzen Kolonie von Fröschen ist dann vielleicht nicht so amüsant wie das schwer-mütige Solo eines Grünrocks.

Wehe, wenn sie losgelassen ...

Nicht nur die Launen des Wetters und andere Tücken der freien Natur bringen so manche Überraschungen

Oben: Einsatz des Richtmikrofons für die Ton-Außenaufnahmen

Unten: Der Tonmeister erkundet die Originalgeräusche für den späteren Film



in den Tagesablauf der Außenaufnahmen. Auch die organisatorischen und technischen Bedingungen der Dreharbeiten sind hier viel schwieriger als im Atelier. Schon die Einrichtung der Szene auf dem weiträumigen Schauplatz erlaubt großzügigere, damit aber auch kompliziertere Bewegungsvorgänge des Spiels und der Technik. Kraftaufnahmen und lange Kamerafahrten sind hier an der Tagesordnung. Die Regieassistenten haben alle Hände voll zu tun, denn sie sind für das Mitspiel des ganzen Hintergrundes der Szene verantwortlich. Sie suchen die Kleindarsteller aus und müssen ihnen genau erklären, wann und wie sie sich im Bild zu bewegen haben. Für große Massenszenen, Demonstration oder Straßenkampf, sportlichen Wettstreit oder bewaffnete Auseinandersetzungen – Schlachten zu Fuß oder zu Pferde mit Pfeil und Bogen oder modernen Feuerwaffen – sind oft tagelange Stell- und Ablaufproben nötig. Zuweilen muß der Regisseur die Massen wie ein Feldherr von erhöhtem Standort aus über Megaphon oder Sprechfunk und Lautsprecher auf die Plätze kommandieren.

Besonders schwierig wird es für alle, wenn an den Aufnahmen Geschöpfe beteiligt sind, denen manchmal weder mit Bitte noch Befehl beizukommen ist. Nach Möglichkeit zieht man für die Arbeit vor der Kamera nur abgerichtete oder dressierte Tiere heran. Doch selbst die Eigentümer und Pfleger können nicht dafür garantieren, daß ihr vierbeiniger Liebling die gewünschte und mühsam einstudierte Handlung auf Kommando und zur rechten Zeit vollbringt.

Da soll ein Spitz einen Freudentanz auf den Hinterbeinen vollführen und sich genau dreimal um die eigene Achse drehen. Da muß ein Pferd dicht vor der Kamera scheuen und steil in die Luft gehen, ohne seinen Reiter gleich abzuwerfen oder die Apparatur zu zertrümmern. Der mächtige Elefant hat seine Rüsselfontäne in die Gegend zu pusten, ohne daß die Objektive dabei erblinden. Geduld und Geschick erfahrener Dompteure, Wärter und Haustierhalter sind nötig, um solche und ähnliche Regieaufgaben zu lösen.

Trotz aller Sicherheitsvorkehrungen aber ist nicht auszuschließen, daß die so geforderten Vierbeiner schneller nervös werden als der Aufnahmestab und sich schließlich weigern, weiter mitzuspielen.

So erging es dem Drehstab des Films „Der Wüstenkönig von Brandenburg“. Der recht gutmütige Löwe, der hier die Titelrolle zu spielen hatte, kam aus dem Leipziger Zoo. Für die Zeit zwischen den Aufnahmen hatte man ihm einen hochumfriedeten Behelfskäfig errichtet, in dem er die wohlverdienten Pausen genießen sollte. Am Ende eines Drehtages aber packte ihn die Abenteuerlust. Mit einem kühnen Sprung, den man dem schon etwas angejahrten König der Wüste wohl nicht mehr zugetraut hatte, erreichte er das Dach eines Schuppens, um von dort aus das hohe Gitter seines Gefängnisses bequem zu überwinden. Nun war die Aufregung im Drehstab und im nahe gelegenen Dorf unweit von Potsdam groß. In der bewaldeten Umgebung war der Ausreißer trotz der gewaltigen Mähne schwer wieder aufzufinden. Welch

eine Gefahr drohte da allen ahnungslosen Spaziergängern, die in seine Nähe gerieten! Noch in derselben Nacht wurde ein großes Suchkommando zusammengestellt und ausgesandt, den Leu nicht zu wecken, sondern möglichst im Schlaf einzukreisen. Ein Zootechniker und ein Tierarzt wurden herbeigeholt, um die friedliche Rückführung des Raubtiers zu bewerkstelligen. Mit Spezialgewehr und Zielfernrohr sollte dem Flüchtling eine Beruhigungsspritze verpaßt werden. Doch diesmal mißlang diese schon erprobte Jagdlist. Sei es, daß die Nadel nicht die richtige Stelle traf oder nicht tief genug saß, der kleine Stich im dicken Fell machte unseren flüchtigen Hauptdarsteller erst vollends wach und wild. Bevor er zornentbrannt das Weite suchen und zur unberechenbaren Gefahr für Mensch und Tier werden konnte, mußte ihn ein scharfer Schuß an der neuen und endgültigen Flucht hindern. Zum Glück sind die Erlebnisse des Drehstabes nicht immer so aufregend, und noch seltener haben sie ein so trauriges Ende.

Doppelgänger gesucht

Während der Außenaufnahmen sind meist auch die gefährlichen Kampfszenen und Verfolgungsjagden zu drehen, die wir im Kino mit großer Spannung und angehaltenem Atem beobachten. Oft erstaunen uns die ungewöhnlichen artistischen Leistungen, die unsere Schauspieler dabei vollbringen. Wilde Schießereien und gefährliches Handgemenge, waghalsige Sprünge und „tödliche“ Stürze, rasende Autofahrten über Serpentinstraßen und Gebirgspässe, packende

Zweikämpfe zu Pferde und turbulente Massengefechte scheinen ihnen nichts anzuhaben.

Natürlich kann ein Darsteller so verschiedenartige sportliche Fähigkeiten, auch bei guter Körperbeherrschung und ständigem Training, nicht gleichzeitig entwickeln und für ein unbekanntes Rollenangebot bereithalten. Nur wenige Schauspieler haben – wie Gojko Mitić – das Glück, daß sie längere Zeit hintereinander auf dem Höhepunkt ihrer physischen Leistungsfähigkeit viele Rollen mit wiederkehrenden Anforderungen spielen können. Doch selbst dann müssen Reiten, Fechten, Klettern, Laufen und Springen immer wieder geübt werden. Jedem einzelnen Film geht unter fachkundiger Anleitung ein besonderes Intensivtraining voraus. Die meisten Darsteller sehen ihren Ehrgeiz darin, möglichst alles selber zu spielen, was Drehbuch und Rolle verlangen. Sie steuern überschnelle Rennwagen und galoppieren auf hochgezüchteten Wettkampfgäulen, sie fechten und boxen, unternehmen waghalsige Kletterpartien, scheuen weder das Seil in der Zirkuskuppel noch den Raubtierkäfig. Manche Aufnahme aber darf ihnen einfach nicht erlaubt werden, um ihre Gesundheit oder ihr Leben nicht zu gefährden. Für solche Aufgaben sucht man sich ein Double, einen Doppelgänger, der mindestens in der Statur dem Darsteller ähnlich sein muß, der entweder Sportler, Artist oder Dompteur ist. Die Verwandlungskünstler der Maske und Garderobe sorgen dann schon dafür, daß der Rollentausch dem Zuschauer nicht auffällt. An diesem Täuschungsmanöver sind Kameramann und Schnitt-

meisterin nicht unbeteiligt. Die besonders riskanten Aktionen werden mit dem Double in der Totale gedreht. Entsprechende Groß- und Nahaufnahmen mit dem Schauspieler mit leichter trainierbaren Elementen des Vorgangs werden später am Schneidetisch zur einheitlichen Szene montiert. Im Kino bewundern wir dann den kühnen Trapezakt, der vor unseren Augen abrollt: Wir sehen den todesmutigen mehrfachen Salto (des Doubles) und gleich darauf die Rückkehr (des Darstellers) auf das sichere Absprungbrett. Mit Siegermiene und dem bescheidenen Lächeln des erfolgsgewohnten Artisten quittiert er den Beifall der staunenden Menge. Zwischen diese beiden Einstellungen könnte eine dritte montiert werden. Sie zeigt uns die Zuschauer, die mit ängstlichen Blicken dem freien Flug des Menschen in luftiger Höhe folgen.

Die Achtung vor dem Menschen verbietet unseren Filmleuten selbstverständlich alle Aufnahmen, die mit einem unvertretbaren Risiko verbunden wären, ganz gleich, ob nun ein berühmter Darsteller oder ein unbekannter, gut vorbereiteter Kaskadeur oder Artist dafür ausersehen ist. Geschäfte mit der Sensationsgier haben in der kapitalistischen Filmindustrie schon manches Menschenleben gekostet, obwohl man dort eigens für solche Szenen hart trainierte Männer

Oben: Ein abgesicherter Sturz – geprobt und aufgenommen für „Ulzana“. Deckst du die untere Bildkante ab, wirkt er so gefährlich wie im Film

Unten: Körperbeherrschung und intensives Training verlangt diese Kampfszene aus „Chingachgook, die Große Schlange“



einsetzt, Stuntman genannt, die ihre Gesundheit für eine hohe Gage aufs Spiel setzen.

Nicht immer läßt sich ein gewisses Risiko vermeiden. Viele imposante Aufnahmen, die uns im Film vom Mut, von der Geschicklichkeit und Kraft unserer Helden so eindrucksvoll erzählen, müßten wir vermissen, wenn die Darsteller jedes Wagnis scheuten.

Im ersten utopischen DEFA-Film „Der schweigende Stern“ (nach dem bekannten Roman von Stanislaw Lem) spielte Günter Simon, bekannt und berühmt geworden durch seine Darstellung Ernst Thälmanns, einen Kosmonauten, der sich auf das unerforschte Terrain eines der Erde nicht gerade freundlich gesinnten Planeten zu begeben hat. Das Drehbuch schrieb vor, daß er auf einem solchen Erkundungsgang in eine verborgene unterirdische Höhle einbricht, in der er eine Unzahl merkwürdiger elektronischer Käfer entdeckt, die geheimnisvolle Signale aussenden. Im Atelier stand, erhöht auf einem großen Podest, die Dekoration: ein ausgedehnter „gläserner Wald“ voller eigenartiger, nie gesehener Gebilde, der Boden bedeckt von einer schwarzen Schlackeschicht, die eine ungeheure Explosion zurückgelassen haben mußte. Der Szenenbildner hatte alles für den plötzlichen und doch gefahrlosen Einbruch des Schauspielers in die Grotte vorbereitet. Eine leichte, ziemlich weiche Wachsplatte bedeckte die unsichtbare vier Quadratmeter große Öffnung im hölzernen Unterbau des Dekorationsbodens. Der darunter befindliche Raum war mit dickem Schaumstoff abgepolstert. Die Fallhöhe betrug nicht einmal zwei Meter. Günter

Simon begutachtete alles und wies jeden Gedanken an ein mögliches Double zurück. Sein damals noch phantastisch anmutender Raumfahreranzug hätte diesen Trick durchaus erlaubt. Zu proben war hier nichts. Einbruch und Absturz mußten gleich beim ersten Versuch mitgedreht werden, denn die Wiederherstellung der Dekoration würde viel Zeit in Anspruch nehmen. Der Schauspieler war fest entschlossen, alles so gut zu machen, daß die erste Aufnahme auch die letzte wäre. In vielen Rollen schon hatte er Mut und Geschicklichkeit bewiesen. Was also sollte ihm hier schon passieren?! Kurz vor der Aufnahme wird ihm also der gewaltige Kosmonautenhelm aufgesetzt, der zusammen mit dem schweren Skaphander alle Bewegungen noch unbeholfener macht und auch das Gesichtsfeld stark einschränkt. Mit besonders forschem, unerschrockenem Schritt stapft Günter Simon los. Wie erwartet, verschwindet er im Boden. Doch zum Entsetzen aller, die die Szene verfolgen, ist ein mächtiger Aufschlag zu hören. Durch die Luft wirbelt der Plastikhelm. Für den Bruchteil einer Sekunde, in dem alle den Atem anhalten, fragt sich jeder, was mit dem Kopf passiert sein mag, der eben noch darunter steckte. Als sich die Erstarrung löst, stürzen die Mutigsten zum unterirdischen Verlies. Dort sitzt mitten im Schaumgummi Günter Simon, noch ein wenig benommen, aber unverletzt und schon wieder guter Dinge. Mit dem Eifer eines Tollkühnen war er mit unvorhergesehenen großen Schritten gleich in die Mitte der verborgenen Versenkung geraten und mit dem Helmrand auf der hinteren Begren-

zung der Bodenöffnung aufgeschlagen. Glücklicherweise hatte der davonschießende Kopfschutz nicht nur den Aufprall abgefangen, sondern sich zudem rasch genug gelöst, ohne im katapultartigen Abflug auch nur die kleinste Schürfwunde zu hinterlassen. Erstaunlicherweise war der entscheidende Teil der Szene einwandfrei auf dem Filmstreifen festgehalten und konnte ohne die befürchtete Wiederholung für die Endfertigung des Films genutzt werden.

Gemeinsam ist's leichter

Außenaufnahmen im Ausland, selbst wenn sie nur wenige Tage dauern, sind ohne fremde Hilfe nicht zu bewerkstelligen. Die Auswahl der Schauplätze, der Bau und die Ausstattung von Dekorationen, die Herstellung der Kostüme für Schauspieler und Kleindarsteller des Gastlandes, die organisatorische Vorbereitung der Dreharbeiten, das alles kann vom fernen Heimatstudio aus nicht übersehen und bewältigt werden. Dies ist deshalb nur an Ort und Stelle mit landeskundigem Rat von Fachleuten zu leisten. Dafür braucht man die Dienstleistung eines ausländischen Studios, auch *Kooperation* genannt. Der Produktionsleiter verabredet mit seinem Kollegen im Partnerland, welche Aufnahmen dort stattfinden sollen. Nach der Motivsuche werden Drehbeginn, Umfang und Zeitraum der Aufnahmen und die Mitwirkung von Schauspielern und Kleindarstellern vertraglich vereinbart. Alle Kosten, die dem ausländischen Filmstudio entstehen, werden in der Landeswährung berechnet und bezahlt. Sie können aber auch mit entsprechenden

Dienstleistungen der DEFA abgegolten werden, die das ausländische Studio für Filmaufnahmen in der DDR benötigt. Zwischen den sozialistischen Ländern ist das heute eine sehr vorteilhafte und weit verbreitete Methode der gegenseitigen Unterstützung. Jedes einzelne Land erweitert seine künstlerischen Möglichkeiten durch die Naturschönheiten fremder Landschaften, die nationalen Besonderheiten der Architektur, durch ausländische Schauspieler für Hauptrollen und Kleindarsteller für Massenszenen.

Im sozialistischen Kuba entstanden die Außenaufnahmen für den Film „Licht auf dem Galgen“ und in der Mongolischen Volksrepublik für „Die goldene Jurte“. Die südlichste Flugroute führte einen Drehstab ans Mittelmeer, nach Tunesien. Dort entstand der Kinderfilm „Hamida“. Im hohen Norden der Sowjetunion fand man das ewige Eis für „Alaskafüchse“ und die unendlichen Schneewüsten mit den Hundeschlitten für „Weiße Wölfe“. Die polnische und die slowakische Seite der Hohen Tatra, die rumänischen Karpaten, der Schwarzmeerstrand und das Rila-gebirge Bulgariens, der Hafen von Odessa und die Brücken und Kanäle Leningrads, die orientalischen Teestuben, Märkte und Basare von Buchara und Samarkand sowie das große polnische Hüttenwerk Nowa Huta boten einmalige Motive. Doch der imposante Hintergrund, den fremde Länder und Städte bieten, ist nur ein Vorzug dieser Zusammenarbeit. Auch die Menschen anderer Völker kommen uns in diesen Filmen näher. Ohne ihre Hilfe hätten viele unserer Filme nicht entstehen können. Das gilt

besonders für alle Indianerfilme der DEFA. Auch andere historische Filme sind immer wieder auf solche Außenaufnahmen angewiesen. So konnte der Film über das Leben und den Kampf des jungen deutschen Landarbeiters Fritz Schmenkel an der Seite sowjetischer Partisanen nur in der Sowjetunion gedreht werden, und zwar ganz in der Nähe der tatsächlichen Schauplätze des Partisanenkrieges. Unweit von Minsk, in den Wäldern Bjelorußlands, wurde historisch getreu ein Partisanenlager errichtet, wie sie damals überall im besetzten Hinterland zum Kampf gegen die faschistischen Eroberer entstanden. Alle notwendigen Dienstleistungen für die winterlichen Außenaufnahmen gewährte das Studio Bjelorus-Film in Minsk.

Eine andere Form der internationalen Zusammenarbeit ist die *Koproduktion* verschiedener Filmstudios sozialistischer Länder. Jedes Land trägt dabei selbst die Kosten für alle Arbeiten auf seinem Territorium. Im Unterschied zur bezahlten Dienstleistung ist das eine echte Gemeinschaftsproduktion mit gemeinsamer künstlerischer und finanzieller Verantwortung. Die größte Koproduktion war der Film über den Maler Goya. Unter der Regie von Konrad Wolf arbeiteten Kameramänner, Szenenbildner und Architekten der DEFA und des Lenfilm-Studios zusammen. Auch die Kostüm- und Maskenbildner kamen aus

Dieser Bergsee mit dem herrlichen Hochgebirgspanorama wurde für „Chingachgook, die Große Schlange“ in der Hohen Tatra gefunden



beiden Ländern wie der ganze große Mitarbeiterstab. Eine internationale Besetzung vereinte Schauspieler aus der Sowjetunion und der DDR, aus Polen, Bulgarien, Rumänien, Jugoslawien und Ungarn, der BRD und Spanien.

Doch auch weniger aufwendige Filme entstanden in solchen Gemeinschaftsproduktionen. Mit der ČSSR wurden beispielsweise die Kinderfilme „Drei Haselnüsse für Aschenbrödel“ und „Abenteuer mit Blasius“ gedreht, mit Ungarn „Ernste Spiele“.

Wo immer auch der Drehstab sich befindet, ob nah oder fern vom Studio, in der Republik oder Hunderte, ja Tausende von Kilometern weit im Ausland – alles bei den Außenaufnahmen belichtete Material muß so schnell wie möglich zurück, um im Musterkopierwerk entwickelt und kopiert zu werden. Erst dann weiß man im Drehstab mit Sicherheit, daß alle Aufnahmen gelungen sind. Vor den Filmbüchsen mit der Aufschrift „Vorsicht! Nicht öffnen! Lichtempfindliches Material!“ haben sogar die wachsam prüfenden Zollbehörden aller Länder Respekt. Die flachen Aluminium-Behälter dürfen ungeöffnet und von den Röntgenstrahlen der Sicherheitskontrollen unberührt als Luftfracht die Grenze passieren. Erst wenn am Drehort die Nachricht eintrifft, daß auch die letzten Aufnahmen in Ordnung sind, können Koffer und Kisten für die Heimreise gepackt werden. Manchmal freilich fällt der Abschied schwer. In gemeinsamer Arbeit

Die karge Karstlandschaft Rumäniens war für die Außenaufnahmen zum Film „Trini“ besonders geeignet



haben sich Kameradschaft und Freundschaft entwickelt, die oft über viele Jahre, vielleicht ein Leben lang dauern.

Ende gut, alles gut

Sind alle Atelier- und Außenaufnahmen im Kasten, beginnt die letzte Arbeitsetappe – die Endfertigung. *Montage, Synchronisation* und *Mischung* deuten auf den komplizierten technischen Prozeß hin, der nun beginnt und für das künstlerische Ergebnis größte Bedeutung hat. Deshalb leitet fast alle diese Arbeiten der Regisseur selbst.

Im Schneiderraum sind mittlerweile alle Muster gesammelt und in der Reihenfolge des Drehbuchs aneinandergefügt. Nun wird der Schneidetisch für mehrere Wochen zum Arbeitsplatz des Regisseurs. Mit der Schnittmeisterin zusammen begutachtet er auf der Projektionsfläche, die einem Fernsehschirm ähnelt, Einstellung für Einstellung viele Male, ehe er entscheidet, was weggeschnitten werden kann. So entsteht die endgültige Länge jeder Einstellung, jeder Szene und des ganzen Films. Das aber ist noch nicht das Wichtigste. Dabei wird nämlich nicht nur alles das entfernt, was überflüssig ist für das Verständnis der Handlung und uns langweilen könnte. Erst jetzt wird das Material zum einheitlichen, kunstvoll aufgebauten Filmwerk endgültig zusammengefügt. Deshalb spricht man heute weniger vom *Schnitt* als von der *Montage*. Der Film besteht nicht einfach aus der Summe der vielen kleinen Teilstücke, der Einstellungen. Ihre Wirkungen ergeben sich erst aus dem

Zusammenspiel mit dem vorangehenden und dem nachfolgenden Montageteil. Mit einem einzigen Schnitt kann man die Aussage einer Szene, ja eines ganzen Films verändern und sogar ins Gegenteil verkehren.

So erging es dem berühmten sowjetischen Film „Panzerkreuzer Potemkin“. Er schildert, wie sich im Jahre 1905 russische Matrosen auf einem Kriegsschiff gegen die unmenschlichen Lebensbedingungen und die Unterdrückung durch zaristische Offiziere zur Wehr setzen. Die Anführer werden an Deck zusammengetrieben und sollen erschossen werden. Doch ihre Kameraden im Hinrichtungskommando drehen die Gewehre um. Die Offiziere werden überwältigt, und die Matrosen übernehmen die Macht auf dem Schiff. Dank der Solidarität ihrer Klassenbrüder auf den anderen Schiffen der Schwarzmeerflotte können sie unbehelligt den Hafen von Odessa verlassen. Dieser Film hatte Ende der zwanziger Jahre einen sensationellen Erfolg, auch im kapitalistischen Ausland. Für die Aufführung in Schweden erschien jedoch manchen Leuten die revolutionäre Tendenz dieses Werkes zu gefährlich. Sie hatten sich verpflichtet, nichts vom Film wegzulassen und nichts hinzuzufügen. So griffen sie zur Schere und nahmen „nur“ einen „kleinen“ Schnitt vor. Ans Ende des Films setzten sie nach dem Erfolg der Matrosen jene Einstellung, die die mutigen Führer des Aufstands vor den Gewehren des Erschießungskommandos zeigt. Auf diese Weise entstand der Eindruck, daß die ganze Aktion nicht mit dem Sieg des Volkes, sondern mit der Niederschlagung

der revolutionären Erhebung endet. Der Sinn des Kunstwerks war damit ins Gegenteil verfälscht.

Doch nicht nur die Aussage und die Idee des Films werden von der Montage mitbestimmt. Erst am Schneidetisch entsteht das endgültige Tempo, der innere Rhythmus der Filmerzählung: durch die Kürze oder Länge der Einstellungen und die Art ihrer Kombination. So kann der stampfende Takt marschierender Soldatenstiefel durch eine Folge vieler kurzer Einstellungen unterstrichen werden. Der schwingende Takt eines Walzers im großen Ballsaal wird sich dem Betrachter dagegen in einer ruhigen Montage längerer Einstellungen viel besser übermitteln.

Mit der Montage wird vor allem auch das Zeitgefühl des Zuschauers beeinflußt. Sie kann uns den Eindruck vermitteln, daß zwei einander folgende Einstellungen zur gleichen Zeit spielen. Dies nennt man Parallelmontage. Oder sie gibt uns die Gewißheit, daß inzwischen wenig oder viel Zeit verstrichen ist. Eine rasante Verfolgung läßt sich durch immer rascheren Wechsel von immer kürzeren Bildabschnitten, die den fliehenden Verbrecher und den nachstellenden Polizisten zeigen, dramatisch steigern. Dabei entsteht der Eindruck, als werde die Zeit gedehnt, ja fast „angehalten“.

Unsere Filmerfahrung hat uns gelehrt, auch eine sehr sprunghafte Bilderzählung zu verstehen, aus der alles Unwichtige ausgespart ist. Nur im Film ist der kilometerlange Schulweg eines Jungen in drei Einstellungen von wenigen Sekunden nachzuzeichnen: Er springt in einer Vorstadtgegend in großer

Eile und mit vollen Backen kauend auf das Rad und fährt davon. An einer verkehrsreichen Hauptstraße schießt er tollkühn dicht vor einem kreuzenden Lastzug über die Straße. Auf dem Hof einer Schule wirft er das Fahrrad in den Ständer und betritt als einziger mit dem Klingelzeichen das Gebäude. Ohne weitere Erklärung haben wir verstanden: Hier hat wieder einmal einer verschlafen und riskiert einen waghalsigen Wettlauf mit der Zeit.

Auch die besondere künstlerische Form, der Stil eines Films, wird von der Montage mitbestimmt. Jede Verbindung zweier Einstellungen stellt eine ganz bestimmte Beziehung zwischen ihnen her. Bild-Elemente der Form, der Farbe und der Bewegung können dabei nach dem Prinzip der Ähnlichkeit oder auch des Gegensatzes miteinander verbunden werden.

So besteht die Arbeit im Schneiderraum eigentlich weniger aus dem Durchtrennen, dem Abschneiden als vielmehr im Zusammenfügen des Bildmaterials, dem letzten Bau des Filmgebäudes aus allen seinen verschiedenen Teilen. Von der Montage sprechen wir hier auch deshalb, weil nicht nur das Bildmaterial zusammengefügt wird, sondern weil gleichzeitig die Kombination mit den vorgesehenen oder schon vorhandenen Geräuschen, Sprach- und Musikaufnahmen vorgenommen oder vorbereitet wird. Mit der Montage sind wir dem *audio-visuellen* Filmerlebnis einen wichtigen Schritt näher gekommen.

Der Ton macht die Musik – die Musik macht erst den Ton

Gleichzeitig mit dem Bildschnitt, zum Teil aber auch erst kurz danach erfolgt die Tonbearbeitung. Das Bildmaterial gelangt zu diesem Zweck in die Nachsynchronisation. Hier entstehen die endgültigen Sprachaufnahmen, die bisher nur als Primärton vorhanden waren. Auch eine Reihe von Synchrongeräuschen muß aufgenommen werden, die man weder von den Außenaufnahmen mitbringen konnte noch im Geräuscharchiv vorgefunden hat. Und dann fehlen uns nur noch die Musikaufnahmen.

Für alle diese Arbeiten wird der Bildstreifen in kurze Szenenabschnitte, Takes (engl.: Teile), zerlegt. Daraus werden Schleifen geklebt, so daß man sie ununterbrochen viele Male hintereinander vorführen kann. Das geschieht in einem kleinen Tonatelier. Nun können die Schauspieler anhand des Drehbuchtextes noch einmal die jeweilige Dialogstelle so lange üben, bis ihre Sprache mit den Lippenbewegungen auf der Leinwand, den Gesten und Gebärden voll übereinstimmt, also synchron ist. So entsteht aus vielen kurzen Teilen das vollständige Sprachband.

Ganz ähnlich ist das Verfahren für noch fehlende Geräusche, etwa Schritte, Türschlag sowie andere, mit der Spielhandlung verbundene Tonercheinungen – Gläser klirren, Geschirr scheppert, Bestecke klappern. Oft werden solche Synchrongeräusche am

Oben: Mit Marmorkies und Kokosschalen läßt sich z. B. das Pferdetrappel für einen Indianerfilm nachahmen

Unten: Handwerkszeug des Geräuschemachers



Drehort dadurch unbrauchbar, daß gleichzeitig viele unerwünschte und die Szene störende Arbeitsgeräusche mit festgehalten werden. Im Geräusch-Atelier finden wir verschiedene Einrichtungen und Gerätschaften, mit deren Hilfe die Geräuschemacher ihr Handwerk ausüben. Wir finden knarrende Dielen und blankes Parkett, knirschenden Kies und harten Marmor, um darauf entsprechende Schrittgeräusche nachzuahmen. Der Geräuschemacher erzeugt zuweilen auch mit ganz einfachem Material und alltäglichen Hilfsmitteln verschiedene Geräusche, deren Entstehungsweise wir im Tonrätsel nie erraten würden: Marschtritte mit Hilfe von Pergamentpapier, das im Takt aneinandergerieben wird, das Plätschern des Gebirgsbachs in der Waschschüssel, den Prasselregen auf dem Teerdach mit einem Sieb voller Erbsen. Jeder der erfahrenen Geräuschkünstler hat dabei oft seine ganz persönliche Methode und Technik. Und selbstverständlich muß er auch in der Lage sein, allerlei menschliche und tierische Lautäußerungen täuschend echt und synchron hervorzubringen: vom ausgefallenen Signalpfeiff bis zum kunstvollen Pfeif-Solo, vom Krächzen des nachäffenden Papageien bis zum Kunst-Triller des Singvogels. Sein Geräusch-Programm sollte möglichst unerschöpflich sein. Entscheidend ist dabei nicht, daß er alles selber kann, sondern daß er sich zu helfen weiß und seine Tontricks nicht erkannt werden.

Länger währende Geräusche, besonders für die Atmosphäre des Bildhintergrunds – der Lärm von Fahrzeugen oder Maschinen, Meeresrauschen oder

Gewittersturm —, werden oft an Ort und Stelle aufgenommen oder dem Geräuscharchiv entliehen. Am Ende dieser ganzen Arbeit hat der Tonmeister schließlich ein komplettes Geräuschband.

Zu guter Letzt folgen die Musikaufnahmen. Sobald die Bildmontage abgeschlossen ist, schaut sich der Komponist den Film an. Obwohl er das Drehbuch bereits genau kennt und sich schon früher mit dem Regisseur über Umfang und Charakter der Musik verständigt hat, kann er erst jetzt mit der Stoppuhr auf Meter und Sekunden genau aufschreiben, für welche Bilder, Szenen oder ganze Filmteile er Musik zu komponieren hat. Ist die Komposition abgeschlossen, muß das Arrangement, die Einrichtung für die einzelnen Instrumente, erfolgen. Dann erst können die Notenschreiber die Spielunterlagen für das Orchester, für den Chor oder die moderne Band fertigstellen. Unter der Leitung des Komponisten oder des Dirigenten des DEFA-Orchesters beginnen dann die Proben, bis endlich die Musikaufnahmen durchgeführt werden können. Das geschieht im großen Musikatelier, ähnlich wie bei den Synchronaufnahmen, damit der Dirigent die jeweilige Musikpartie in Abstimmung mit dem Bild leiten kann. In der Tonkabine des Musiktonmeisters verfolgt der Regisseur die Aufnahme und meldet seine Wünsche an. Oft ist die Musik nicht direkt mit der Handlung verknüpft. Manchmal aber spielt sie in der Szene selbst eine Rolle. Sei es, daß wir eine kleine Tanz-Band spielen sehen oder im Film einen Blick in den Konzertsaal werfen — in solchen und ähnlichen Fällen muß unser

musikalischer Eindruck natürlich mit dem Spiel der Musiker auf der Leinwand übereinstimmen, synchron sein.

Abschluß und Höhepunkt dieser Arbeit am „guten Ton“ des Films ist die Mischung. Im großen Saal eines Mischateliers, das dem Babelsberger Filmpublikum zugleich am Wochenende als modernes 70-mm-Kino offensteht, wird der Bildstreifen vorgeführt. Die vorbereiteten Tonbänder mit der Sprache, mit den verschiedenen Geräuschen und der Musik werden nun zu einem einheitlichen Mischton vereinigt. Mit der Vorführung des Bildstreifens auf der großen Leinwand werden mehrere Durchlaufproben „gefahren“. An einem riesigen Mischpult kann der Tonmeister die noch auf verschiedenen Bändern aufgezeichneten Geräusche, Sprachaufnahmen und die Musikaufzeichnung in einer Tonspur vereinigen. Ein oder zwei Tonassistenten helfen ihm dabei, alle auditiven Elemente aufeinander abzustimmen. Dabei ist auf die wünschenswerte Sprachverständlichkeit zu achten. Dennoch muß der Geräuschhintergrund die Szene beleben, ohne sich störend aufzudrängen. Und schließlich soll auch die Musik richtig zur Geltung kommen. Regisseur, Komponist und Mischtonmeister einigen sich dabei, wie die verschiedenen Tonelemente im Zusammenklang mit dem Bild am besten zur Wirkung kommen.

Oben: Tonmeister und Mischtonmeister bei der Mischung von Sprache, Geräuschen und Musik

Unten: Nach dem Schnitt wird der Film von der Schnittmeisterin endgültig zusammengefügt



Der Mischtonmeister steuert nicht nur die Lautstärke und damit auch das Verhältnis der verschiedenen Klang-Faktoren zueinander. Eine komplizierte und immer weiter verfeinerte Tontechnik erlaubt es ihm, die Klangfarbe der ursprünglichen Musik-, Geräusch- und Sprachaufnahme zu verändern. Er kann eine Aufnahme mit Hall versehen, als sei sie in einem riesigen, kahlen Raum entstanden. Er vermag ihr aber auch die Wärme eines kleinen, gedämpften Raumes zu geben. Die Höhen und Tiefen jeder Tonaufnahme lassen sich voll einsetzen oder auch so stark begrenzen, daß daraus ganz eigenartige, technisiert oder sehr fremd anmutende Klangwirkungen entstehen. Darüber hinaus stehen dem Mischtonmeister auch elektronische Effekte zur Verfügung, mit denen wir zuweilen in die fernen Welten utopischer Technik geführt werden.

Erst in diesem Zusammenklang aller auditiven Eindrücke mit dem Bild entsteht das einheitliche audiovisuelle Kunstwerk, so wie wir es später im Kino erleben und genießen. Damit endet im Mischatelier die schöpferische künstlerische Arbeit vieler Monate und manchmal mehrerer Jahre.

Nun kann der Film seiner letzten, technischen Vervollendung entgegengehen. Jetzt erst wird das Bild-Negativ aus dem Archiv geholt. Mit großer Behutsamkeit und Genauigkeit wird es nach dem Muster der Arbeitskopie geschnitten. Das nun endgültige Negativ und der davon noch immer getrennte Tonstreifen gelangen zusammen in das große DEFA-Kopierwerk. Dort erfolgt die weitere Bearbeitung und die Herstellung der Massenkopien für die Kinos. Der auf Magnetband

aufgezeichnete Ton wird auf *Lichtton* überspielt, und so entstehen endlich die ersten einstreifigen Kopien, auf denen Bild und Ton vereinigt sind.

Während dieser Zeit bereitet der Progreß-Filmvertrieb die Verteilung der Kopien an die Lichtspielbetriebe der Bezirke unserer Republik vor, fertigt das Werbematerial und die Plakate an.

Herzklopfen kostenlos

Ein großes Kino der Hauptstadt kündigt die *Premiere* an. Die erste Aufführung eines neuen Kunstwerks auf der Bühne ist immer ein besonderes Ereignis. Warum sollte es bei einem Film anders sein, der so viel Mühe, Zeit und schöpferische Kraft brauchte, um entstehen zu können.

An diesem Abend scheint das Kino verändert. Die Gäste der Uraufführung haben sich festlich angezogen. Im Foyer, der großen Eingangshalle des Lichtspieltheaters, leuchten Lampen auf, Film- und Fernsehkameras schnurren, wenn prominente Gäste erscheinen. Über all dem liegt angespannte Erwartung.

Wie im Theater fordert ein Klingelzeichen dazu auf, die Plätze rechtzeitig einzunehmen. Noch ist die Leinwand vom schweren Samtvorhang verhüllt. Ein Blumenspalier bekrantzt die Rampe, und die Bühne wird von immergrünen Pflanzen eingerahmt. Mit dem Mehrklang eines gedämpften Elektrogongs verlöschen die Lichter im Saal.

Der Vorhang öffnet sich. Der Film beginnt.

Den anwesenden Schauspielern und Künstlern, den Mitarbeitern des Drehstabes, die unzählige Male

die verschiedenen Einstellungen geprobt, gedreht, bearbeitet und immer wieder angeschaut haben, will es scheinen, als sähen sie heute ihren Film zum ersten Mal. Mit Herzklopfen beobachten sie, wie das Publikum ihre Arbeit aufnimmt: ob es den Vorgängen auf der Leinwand mit Anteilnahme und Spannung folgt, ob es an den richtigen Stellen raunt und lacht oder ob die Zuschauer gleichgültig bleiben und das Spiel gelangweilt betrachten. Ein falsches Lachen, die kleinste Unruhe, eine geflüsterte Ablehnung sind für die Beteiligten nicht weniger schmerzlich als das negative Urteil eines Filmkritikers. Jetzt erst erweist sich untrüglich, ob all die guten Absichten, ob die Mühen vieler Drehtage tatsächlich die erstrebte Wirkung haben.

Der Vorhang schließt sich. Der Film ist zu Ende. Das Rampenlicht erhellt allmählich die Bühne. Für den Regisseur und seine Mitstreiter werden diese wenigen Sekunden zur Ewigkeit. Wie werden die Zuschauer reagieren? Werden sie in den ersehnten freundlichen oder gar begeisterten und langanhaltenden Beifall ausbrechen? Oder wird es nur der zähe Applaus unumgänglicher Höflichkeit sein, der die Filmschaffenden und die Darsteller vor dem Vorhang empfängt? Wir jedenfalls wünschen ihnen allen nach einer so langen und anstrengenden Arbeit einen großen Erfolg und ihrem Film viele zufriedene Zuschauer.

Kleines Wörterbuch des Films

Abspann – namentliche Aufzählung der Filmschaffenden am Ende des Films

Anschluß – kontrollierbare Zusammengehörigkeit und Folgerichtigkeit von Bildinhalten in aufeinanderfolgenden Einstellungen, z.B. Zeit-, Licht-, Masken-, Kostüm-, Requisiten- und Dialoganschluß

Anschnitt – durch Bildbegrenzung bedingte Teilansicht eines Menschen oder Gegenstandes

Architekt – bauausführender Mitarbeiter des Szenenbildners

Atelier – schalldicht gebaute Aufnahmehalle mit Arbeits- und Aufenthaltsräumen und technischer Ausstattung

audio-visuell – hörbar-sichtbar, durch Ohr und Auge vermittelt

Aufnahmeleiter – organisatorischer Mitarbeiter des Produktionsleiters: verantwortlich für Vorbereitung und Durchführung der Dreharbeiten

Ausstattung – Gesamtheit der dekorativen Elemente des Filmbildes und einer Szene: Material- und Farbgestaltung besonders der Dekoration, der Kostüme und Requisiten

Autor – Schriftsteller, Szenarist

Background – engl. = (gemalter oder fotografiertes, im Bild sichtbarer) Hintergrund (einer Dekoration)

Beleuchter – Facharbeiter: baut unter Anleitung von Kameramann und Oberbeleuchter die zur Ausleuchtung der Szene notwendigen Scheinwerfer und Lampen auf und bedient sie

Besetzung – Auswahl und namentliche Festlegung aller Schauspieler für die Rollen eines Films

Bild – 1. im Drehbuch: alle Einstellungen einer Szene, die an einem Drehort/Schauplatz aufgenommen werden; 2. der auf der Leinwand sichtbare, nach künstlerischen Gesichtspunkten gewählte Ausschnitt eines Raums und einer Szene; 3. technisch: Sammelbegriff für den visuellen Teil des Films

Bildkomposition – Aufbau, künstlerische Gestaltung der Einstellung besonders durch Wahl des Bildausschnitts, der Einstellungsart, Kamerabewegung, Beleuchtung und Farbgestaltung; Zusammenwirken von Bildvorder-, -mittel- und -hintergrund

Blende – 1. Irisblende von Foto- und Filmkameras mit veränderlichem Öffnungsdurchmesser, wovon einfallende Lichtmenge und Tiefenschärfe abhängen; 2. optische Blende: durch langsames Öffnen oder

Schließen (Auf- oder Abblende) der Irisblende erzielter Effekt, läßt das Bild aus der Dunkelheit hervortreten oder in der Schwärze versinken. Überbelichtung durch Blendenöffnung führt zur Helligkeits- oder Weißblende; benutzt für allmähliche Bild- und Szenenübergänge, weisen auf Verstreichen von Zeit hin (Zeitblende); 3. chemische Blende: ähnlicher Effekt, auf chemischem Wege im Entwicklungs- oder Kopierprozeß erreicht; 4. Silberblende: Mit Silberpapier beklebte Platte von 1–2m² zum Aufhellen durch eingespiegeltes Sonnenlicht; 5. Holzrahmen mit Sperrholzfüllung verschiedener Normgrößen für den Dekorationsbau nach Baukastenprinzip

Brennweite – Abbildungseigenschaft von Foto- und Filmobjektiven, beeinflußt Bildgröße und Gesichtswinkel – kurze B.: weiter Gesichtswinkel, großer Ausschnitt. Extrem: Weitwinkelobjektiv; lange B.: enger Gesichtswinkel, Vergrößerungs- und Annäherungseffekt. Extrem: Teleobjektiv

Charakter – künstlerische Gestalt, erfundene Figur mit ganz bestimmten Merkmalen und Eigenschaften

Darsteller – Schauspieler, stellt eine Figur, eine Person dar

Dekoration – im Atelier (Innen-Dekoration) oder im Freien (Außen-Dekoration) für den Film errichtete Räume oder Bauwerke, in oder vor denen die Filmhandlung spielt

Dialog – Gespräch zwischen zwei Filmgestalten

Dokumentarfilm – Gattung der Filmkunst, die wirkliche Geschehnisse in Natur und Gesellschaft mit künstlerischer Wirkung wiedergibt, nicht mit erfundenen Figuren oder Handlungen wie im Spielfilm

Double – vertritt den Darsteller bei schwierigen oder gefährlichen Aufnahmen (Kampf- und Sportszenen, für die ein besonderes Training notwendig ist) oder bei technischen Arbeiten (z. B. Lichtdouble für Beleuchtung und Kamera)

Dramaturg – künstlerischer Mitarbeiter: verantwortlich für Planung und Entwicklung der literarischen Grundlagen für die Filmproduktion und Zusammenarbeit mit den Autoren

Dramaturgie – 1. Lehre vom wirkungsvollen Aufbau eines Filmmanuskripts; 2. künstlerische Abteilung des Theaters oder Filmstudios für Planung und Entwicklung aller Filmstoffe von der Idee bis zum Drehbuch in Zusammenarbeit mit den Autoren

Drehbuch – filmgerechte Bearbeitung des Szenariums, Grundlage der selbständigen Arbeit der Filmschaffenden im Drehprozeß, vom Regisseur erarbeitet, vom Autor beraten. Kompletter künstlerisch-technischer Plan der Inszenierung. Optisches Drehbuch: Ergänzung des Drehbuchs durch grafische Darstellung oder schematische Skizzierung

der einzelnen Einstellungen. Gemeinsame Arbeit von Regisseur, Szenenbildner und Kameramann (siehe auch Szenogramm)

Drehplan – grafisches Schema für den zeitlichen, organisatorischen Ablauf der Dreharbeiten, vom Produktions- und Aufnahmeleiter erarbeitet

Drehstab – Kollektiv aller an den Filmaufnahmen unmittelbar beteiligten Mitarbeiter

Einstellung – kleinste, ohne Unterbrechung aufgenommene filmische Einheit; Kamerastandpunkt (Perspektive) und -bewegung, Aufnahmeobjektiv und Entfernung sowie die Beleuchtung des Aufnahmeobjekts schaffen einen künstlerischen Eigenwert der filmischen Abbildung

Einstellungsarten – Totale: der gesamte Schauplatz aus bestimmter Kameraperspektive; Halbtotale: eine Gruppe mit der näheren Umgebung; Halbnahe: eine menschliche Gestalt; Nah: Teilansicht einer Gruppe oder Gestalt; Groß: Kopf oder Gesichtspartie einer Gestalt, wichtige Einzelheit eines Schauplatzes (Requisit)

Ensemble – Gruppe von Künstlern; die im Film mitwirkenden Darsteller, die im Studio oder am Theater festangestellten Schauspieler

Exposé – knappe Schilderung des beabsichtigten Films, seiner Handlung und wichtigsten Figuren (ca. 30–40 Seiten)

Exposition – 1. dramaturgisch: Einführung, Vorbereitung einer Handlung, erste Vorstellung einer Figur; 2. technisch: Belichtung eines Films

Fabel – folgerichtige Verknüpfung der Handlung und der menschlichen Beziehungen (äußere und innere Handlung) der Hauptfiguren eines Films

Fahrt – Kamerabewegung mit Hilfe eines Schienenwagens, Krans oder anderen Aufnahmefahrzeugs. Man unterscheidet: Heranfahrt, Rückfahrt oder seitliche Mitfahrt; optische Fahrt: Vortäuschung einer Eigenbewegung der Kamera durch ein Objektiv mit veränderlicher Brennweite (Gummilinse)

Figur – künstlerische Gestalt; Held, Person, Handlungsträger eines Films

Filmerzählung – ausführliche literarische Beschreibung des beabsichtigten Films, seiner Handlung, wichtigsten Figuren und Szenen sowie entscheidender Dialoge (40–60 Seiten)

Filmformat – Größe und Proportion der Filmabbildung, z. T. abhängig vom eingesetzten Filmmaterial – Normalformat: 35 mm breites Filmmaterial für Aufnahme und Wiedergabe, Seitenverhältnis: 1 : 1,375; Breitwand: durch Abdeckung (Kasch) in der Kamera oder im Projektor verändertes Seitenverhältnis (verringerte Höhe bei Normalfilm) von

1 : 1,66; Totalvision oder Cinemascope: mit Hilfe spezieller (anamorphotischer) Aufnahmeobjektive wird das Bild zusammengepreßt (verzerrt) und in der Wiedergabeapparatur wieder entzerrt, so daß ein überbreites Bild trotz Verwendung von Normalfilm projiziert werden kann. Seitenverhältnis: 1 : 2,35; 70-mm-Format: Aufnahme und Wiedergabe mit doppelt breitem Negativ- bzw. Positivmaterial, Seitenverhältnis: 1 : 2

Filmfotograf – verantwortlich für Anfertigung von Szenen- und Arbeitsfotos, besonders der Darsteller für Arbeits-, Dokumentations- und Werbezwecke; auch tätig als Kameraassistent

Filmgeschäftsführer – Filmökonom: verantwortlich für Planung und Abrechnung aller Kosten einer Filmproduktion

Filmidee – Ausgangspunkt der literarischen Vorarbeit für einen Film; künstlerischer Einfall, der die filmgerechte Gestaltung eines Stoffes ermöglicht

Fundus – studioeigenes Lager für Ausstattungsgegenstände und Dekorationsteile: Kostüm-, Requisiten-, Möbelfundus, Baufundus für Fenster, Türen, Blenden usw.

Genre – Arten von Filmen wie Lustspiel, Kriminalfilm, Abenteuerfilm, Musikfilm

Geste – Gebärde; körperliche Ausdrucksbewegung, besonders der Hände

Gestik – Gesamtheit der körperlichen Ausdrucksbewegungen eines Schauspielers in einer bestimmten Rolle

Inszenierung – siehe auch Regie; in Szene setzen des Spiels und Zusammenspiels der Darsteller, Festlegung der Bewegungsabläufe und Aktionen sowie der Art und Weise der sprachlichen und mimischen sowie gestischen Gestaltung

Kamera – Filmaufnahmeapparatur; subjektive Kamera: Aufnahme-perspektive aus dem Blickpunkt einer Filmgestalt, mit deren Augen der Zuschauer das Bild zu betrachten scheint, daher auch Frosch- oder Vogelperspektive

Kameramann – künstlerisch-technischer Mitarbeiter: verantwortlich für die einwandfreie künstlerisch-technische Bildgestaltung (besonders Kamerabewegung, Wahl der Einstellungsart, Ausleuchtung)

Klappe – zusammenklappbare, beschriftete zweiteilige Tafel zur Kennzeichnung der jeweiligen Filmaufnahme. Hilfsmittel für die spätere Synchronisierung von Bild und Ton

Kleindarsteller – (früher: Statist, auch Komparse genannt) Darsteller sehr kleiner, besonders auch stummer Rollen, Mitwirkender in Massenszenen

Konflikt — starker Gegensatz zwischen oder in künstlerischen Gestalten (Widerspruch zwischen ihnen als Folge ihrer Klassenzugehörigkeit, politischen Überzeugung oder ihres Charakters). Als Folge und Triebfeder der Handlung trägt der Konflikt wesentlich zur Spannung und Erlebnissteigerung bei. Konflikte sind künstlerischer Ausdruck realer Widersprüche in der Wirklichkeit und nicht immer lösbar

Kooperation — Zusammenarbeit zweier oder mehrerer nationaler Filmstudios, besonders sozialistischer Länder, bei der Produktion eines Films, meist in Form bezahlter oder zu verrechnender Dienstleistungen: Austausch von Schauspielern, Durchführung von Außenaufnahmen in Landschaften, die nur im Partnerland zu finden sind, technische Hilfe usw.

Kopierwerk — Fabrik oder technische Abteilung eines Studios für die fotografische Entwicklung des Negativs und Anfertigung der Kopien (Positiv) für Arbeitszwecke (Muster) bzw. für die Vorführung im Kino (Massenkopie)

Koproduktion — Gemeinschaftsproduktion zweier oder mehrerer nationaler Filmstudios, meist sozialistischer Länder. Jeder Partner trägt dabei die in seinem Land anfallenden Kosten. Die Einspielerlöse in 3. Ländern werden im Verhältnis der Kostenbeteiligung geteilt

Kostüm — jedes für die jeweilige Szene eines Films notwendige Kleidungsstück, das rollen-, zeit- und situationsgerecht ausgewählt oder angefertigt werden muß

Kostümbildner — künstlerische(r) Mitarbeiter(in): verantwortlich für rollen- und zeitgerechte Kleidung der Schauspieler und Kleindarsteller. Fertigt nach Drehbuch und Regiehinweisen künstlerische Entwürfe (Figurinen), wählt die zu verarbeitenden Stoffe, Schmuckelemente usw. und überwacht die Garderobenausstattung während der Dreharbeiten

Lenfilm — großes sowjetisches Spielfilmstudio in Leningrad

Lichtton — fotografische Aufzeichnung des Tons auf dem Filmstreifen im Unterschied zur Magnettonaufzeichnung

Maske — rollengerechte Vorbereitung und Veränderung besonders des Antlitzes der Schauspieler für die Aufnahme durch Schminke, Puder, Bärte, Haarteile, Perücken usw.

Maskenbildner — künstlerischer Mitarbeiter: verantwortlich für das rollen- und lichtgerechte Aussehen der Darsteller vor der Kamera durch Schminken, Frisieren, paßgerechte Anfertigung von Perücken, Haarteilen und Bärten

Metrage — aus künstlerischen und organisatorischen Gründen notwendige Vorausberechnung der Länge der Einstellung, der Szene und

des Films anhand des Drehbuchs und Umrechnung in Filmmeter nach der Formel $1\text{ m} = 2,19\text{ Sek.}$ Durchlaufzeit in der Kamera und im Filmprojektor (durchschnittliche Spielfilmlänge: $2500\text{ m} = \text{ca. } 91\text{ Min.}$)

Mienen – Ausdrucksbewegungen des menschlichen Gesichts, besonders der Stirn, der Augen- und der Mundpartie

Mimik – Gesamtheit der Ausdrucksbewegungen des Gesichts

Mischung – künstlerisch-technischer Arbeitsprozeß: Vereinigung aller Tonelemente (Sprache, Musik und Geräusche) auf einem gemischten (Ton-)Band in Abstimmung mit dem Bildeindruck

Monolog – meist leise gesprochenes Selbstgespräch einer Gestalt

Montage – abschließender Arbeitsprozeß der Bildgestaltung des Films zur einheitlichen künstlerischen Gesamtwirkung: Zusammenfügung, Komposition der verschiedenen Einstellungen zur Einstellungsfolge, Bildsequenz und zum fertigen Filmstreifen sowie seine Kombination mit allen Tonelementen; siehe auch Schnitt

Mosfilm – größtes sowjetisches Spielfilmstudio in Moskau

Motiv – 1. Schauplatz, landschaftlicher Gegenstand der Filmaufnahme; 2. Ursache oder Begründung für die Handlung oder das Verhalten einer Gestalt; 3. in Literatur und Film: wiederkehrendes künstlerisches Bild, mit dem ein Grundgedanke des Werks zum Ausdruck gebracht werden soll

Motivsuche – Suche und Festlegung der Außen- und Original-Innen-Schauplätze für die Filmaufnahmen durch Regisseur, Kameramann, Szenenbildner

Objektiv – Linsensystem der Foto- und Filmkamera

off oder off-side – engl. = außerhalb des Bildes gesprochen. Der Sprechende oder die Ursache eines Geräusches sind im gleichzeitig wahrnehmbaren Bild nicht zu sehen

Originalton – die während der Bildaufnahme aufgezeichnete Sprach- und Geräuschaufnahme, die für die spätere Mischung benutzt wird

play-back – engl. = spiel nach. Aufnahmeverfahren, bei dem die für die Szene notwendige Musik- oder Gesangspartie bereits vorher aufgenommen wird, um die Inszenierung nach dieser Musik einzurichten

Premiere – erste, festliche Aufführung eines Films in der Öffentlichkeit

Primärton – die während der Bildaufnahme aufgezeichnete Sprach- bzw. Geräuschaufnahme, die nur für Arbeitszwecke, nicht für die Mischung benutzt werden kann (Arbeitsgeräusche, Sprachaufnahmen mit ausländischen Schauspielern)

Produktion – 1. Herstellung eines Films von der Vorbereitung über

die Dreharbeiten bis zur Endfertigung; 2. Kollektiv von Filmschaffenden unter der Leitung eines Produktionsleiters

Produktionsleiter – verantwortlicher Mitarbeiter für die organisatorische und ökonomische Vorbereitung, Durchführung und Kontrolle der Herstellung eines Films

Projektor – Filmvorführapparat

Pyrotechniker – verantwortlicher Mitarbeiter für Aufnahmen mit Feuer, Bränden, Rauch, künstlichem Nebel, Schuß- und Explosions-effekten

Regie – künstlerische Vorbereitung und Leitung der Filmaufnahmen und der Endfertigung durch den Regisseur (siehe auch Inszenierung): beginnend mit Drehbucharbeit und Regiekonzeption, Spielleitung während der Aufnahme bis zur Montage

Regisseur – künstlerischer Leiter des Filmkollektivs: verantwortlich für die künstlerische Gesamtleitung der Filmherstellung, besonders für die Arbeit mit den Schauspielern und Zusammenarbeit mit Kameramann, Szenen-, Kostüm- und Maskenbildner, Ton- und Schnittmeister sowie Komponist

Requisit – für die Ausstattung der Dekoration oder das Spiel notwendiger Gegenstand wie Möbel, Gebrauchsgegenstände, Waffen

Requisiteur – Mitarbeiter des Filmszenenbildners: verantwortlich für die zeit- und schauplatzgerechte Einrichtung der Dekorationen, rechtzeitige Beschaffung; sichere Aufbewahrung und Rücklieferung aller notwendigen Ausstattungsgegenstände

Rolle – die von einem Schauspieler darzustellende künstlerische Gestalt, Figur (früher: Textauszug für den einzelnen Schauspieler auf einer langen Papierrolle)

Rückprojektion – technisches Verfahren für kombinierte Filmaufnahmen, besonders für Fahrtszenen: Eine schon vorhandene Bildaufnahme (z. B. vorüberziehende Landschaft) wird von hinten auf eine durchsichtige Leinwand projiziert und zusammen mit der davor aufgebauten Szene aufgenommen (z. B. Leute im Gespräch in einem Auto oder Eisenbahnabteil, hinter dessen Fenster die Landschaft zu sehen ist)

Schnitt – siehe auch Montage. Auswahl der besten Einstellungsvariante, Festlegung und Herstellung der endgültigen Länge (d. h. schneiden) und Zusammenfügen (kleben) der Einstellungen zu Bildern, Szenen und zum Film; darüber hinaus provisorisches Anlegen des noch getrennten Tonstreifens für Arbeitsvorführungen

Schnittmeister(in) – führt unter Leitung des Regisseurs alle Arbeiten durch, die für die Montage, die Synchronisation und Mischung notwendig sind

Schwenk – meist horizontale Bewegung der Kamera um ihre eigene Achse. Schwenkarten: langsamer, schneller Schwenk, Kreisschwenk (360°), Reißschwenk (sehr rasche Bewegung der Kamera von einem Aufnahmeobjekt zum anderen)

Spiefilm – Gattung der Filmkunst mit erfundenen oder künstlerisch frei nachgestalteten Figuren und Handlungen, dargestellt von Schauspielern, von einem Regisseur inszeniert und auf Filmmaterial aufgezeichnet

Stativ – standfeste, schwingungsfreie Holz- oder Metallstütze für die Kamera mit verstellbarer Höhe, Gelenklagerung für Schwenks und für die Tonkamera mit hydraulischer Hebung und Senkung (Pumpstativ)

Stil – Einheit der verschiedenen künstlerischen Gestaltungsmittel. Der Stil eines Films wird besonders durch die Art der Schauspielkunst und Inszenierung (Inszenierungs- und Schauspielstil), der Bildgestaltung (Kamerastil, fotografischer Stil), des Szenen- und Kostümbildes bestimmt

Stimmung – vor allem durch die Lichtführung bewirkte fotografische Atmosphäre einer Filmaufnahme

Stoff – Material der literarischen Gestaltung: historische Ereignisse, Geschehnisse aus dem Leben, die der Autor künstlerisch verarbeitet, auch literarische Werke, die als Grundlage einer Verfilmung benutzt werden

Stop-Kader – erweckt den Eindruck eines angehaltenen Films, Phasenbild einer Filmaufnahme, das auf Stand kopiert, d. h. in der gewünschten Länge aneinandergereiht wird

Studio – Filmproduktionsstätte mit Atelierhallen, künstlerischen, technischen und Produktionsabteilungen, Werkstätten, Fundus, Sozialeinrichtungen

Sujet – Bestandteil der literarischen Vorgestaltung des Films, besonders die Beziehungen der handelnden Figuren und ihre wichtigsten Motive

Synchronität – Übereinstimmung (Gleichzeitigkeit) von Bild- und Tondeindruck, kontrollierbar besonders an Sprache und Lippenbewegungen der Darsteller; Gegensatz: Asynchronität

Synchronisation – auch Nachsynchronisation. Nachträgliche Herstellung einer Tonaufnahme nach bereits vorhandenem Bildstreifen. Sprach- und Geräuschsynchronisation wird notwendig, wenn der Originalton nicht verwendet werden kann

Szenarium – Filmmanuskript. Ausführliche Beschreibung des beabsichtigten Films: enthält alle Schauplätze, Bilder und Figuren, beschreibt

ihre Beziehungen, Handlungen und Dialoge, mit Hinweisen für wichtige Geräusche und den Charakter der Musik (etwa 120 Seiten)

Szene – 1. Handlungsort; 2. alle Einstellungen, die an einem Schauplatz aufgenommen werden; 3. Teil der Filmhandlung, in dem die Figuren in eine bestimmte Beziehung zueinander treten

Szenogramm – grafische Skizzierung der zu drehenden Einstellung mit Hinter-, Mittel- und Vordergrund, Kamera- und Schauspielerbewegung (Die Summe aller Szenogramme ist das optische Drehbuch.)

Szenenbildner – künstlerischer Mitarbeiter: verantwortlich für die Gestaltung der Dekorationen und die Ausstattung der Schauplätze eines Films

Thema – gedankliche Hauptlinie eines literarischen Werkes, Szenariums oder Films

Titel – 1. Name, Aufschrift eines Films; 2. alle im Film als Schrift vorkommenden Texte; 3. namentliche Nennung der Filmschaffenden im Vor- oder Abspann

Tonmeister – künstlerisch-technischer Mitarbeiter: verantwortlich für die technisch einwandfreie Aufnahme und Aufzeichnung von Sprache, Geräusch, Musik und ihre spätere Mischung (Spezialisierung: Mischton- und Musiktonmeister)

Vorspann – die der Filmhandlung vorangestellte namentliche Nennung der Filmschaffenden, manchmal auf Bilduntergrund gesetzte Schrift, häufig in die Filmhandlung (Exposition) eingebettet

Werbenvorspann – kurze Zusammenstellung wirkungsvoller Filmausschnitte für die Vorankündigung im Kino oder Fernsehen

Zeitlupe – Aufnahme von schnellen Bewegungsvorgängen mit erhöhter Bildfrequenz: bei der Vorführung mit Normalfrequenz entsteht so ein Verlangsamungseffekt (besonders für Sportaufnahmen)

Zeitraffer – Aufnahmen mit geringerer Bildfrequenz: Vorführung mit normaler Bildgeschwindigkeit beschleunigt die Bewegungsvorgänge, besonders für die filmische Beobachtung sehr langsamer Veränderungen (z. B. das Aufblühen einer Blume) oder für die Erzielung komischer Effekte: normale Bewegungen erscheinen hektisch, übersteigert

zweistreifige Kopie – getrennte Bild- und Tonstreifen gleicher Länge, die erst in der kombinierten oder einstreifigen Kopie am Ende des Herstellungsprozesses zusammengefügt, vereinigt werden

INHALTSVERZEICHNIS

- 5 Es gibt noch Sensationen oder Was der Film vermag
- 11 Unmögliches wird sofort erledigt, Wunder dauern etwas länger
- 18 Ein dickes Buch für einen kurzen Film
- 21 In Bildern denken
- 27 Auf Motivsuche
- 31 Der Regisseur schreibt das Drehbuch
- 39 Der Film auf dem Papier – das optische Drehbuch
- 42 Schauspieler gesucht
- 49 Im Licht der Scheinwerfer
- 63 Von Bauten, die nur wenige Tage bewohnt, und Kleidern, die nur wenige Stunden getragen werden
- 67 Das zweite Gesicht
- 70 Einer muß die Übersicht behalten
- 75 Im Filmatelier
- 78 Bis die erste Klappe fällt
- 83 Probieren geht über studieren
- 88 Jetzt wird die Klappe gehalten
- 94 Am Ende eines Drehtages
- 99 Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben
- 104 Die Sorge um den guten Ton
- 106 Wehe, wenn sie losgelassen ...
- 110 Doppelgänger gesucht
- 116 Gemeinsam ist's leichter
- 122 Ende gut, alles gut
- 126 Der Ton macht die Musik – die Musik macht erst den Ton
- 133 Herzklopfen kostenlos
- 135 Kleines Wörterbuch des Films

Wie schreibt man eine Geschichte für den Film? Wie wird ein Film gedreht? Wer ist daran beteiligt? Dieses Buch gibt Antwort und erzählt, wieviel kluge Ideen und fleißige Hände nötig sind, ehe ein Film seinem Publikum vorgestellt werden kann.

